

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.15
掌机迷
POCKET GAMER
独家赠品
特鲁内克大冒险
精美记事本
口袋妖怪
周边产品大串烧
仓鼠太郎系列盘点
掌机移植游戏漫谈
特鲁内克大冒险3A
超级大金刚2
两大专题
火影世界忍者传承
经典球类游戏评析


勇者斗恶龙角色
特鲁内克最新作
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
アドバンス
不思議のダンジョン
精彩攻略 就在
P102





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

特别企划

口袋妖怪周边产品大串烧

作为当今掌机最受欢迎的游戏，口袋妖怪以其难以抵挡的魅力迅速征服了各种不同肤色的游戏玩家，由其形象所制作出来的相关产品也在世界各地大行其道。今次，就请各位读者大人和我们一起来探索口袋周边的世界吧！

P2



海量情报让你满享饕餮大餐

出版

人民交通出版社
ISBN 7-114-05101-8
地址：(100011) 北京市安定门外外馆斜街3号
电话：(010) 85285934

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：(010) 64472177

封面绘图/饿龙

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com



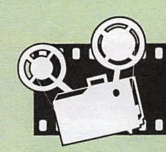
口袋妖怪 周边产品大串烧

文/皮卡丘

记得中央电视台的《开心问答》有出过这样一道题目："宠物小精灵"这个词最早源自于什么(答案：1、一部动画片，2、一个游戏，3、一种玩具）？结果许多人选择了答案"1"，而正确的答案应该是"游戏"--这也难怪，口袋妖怪（周边产品又叫做"宠物小精灵"、"神奇宝贝"，无论何种叫法，都是指这些可爱的小精灵们）已经渗透到我们生活中的每个角落，许多甚至从来没有玩过口袋妖怪系列游戏的人对口袋妖怪的主角"小智"和"皮卡丘"都是那么地熟悉，以致忘记了也不会去追究它们的由来，而只是凭着一股热爱之心去收集各种各样的口袋周边产品。游戏推动周边的发展，而周边又使得人们更加热爱游戏，这应该正是任天堂求之不得的好事吧^_^。

口袋妖怪周边产品种类很多，至今也没有正规的分类，日本和美国等国家的口袋迷对这类(尤其是官方生产的)周边产品的喜好和认购达到了几欲疯狂的程度,而中国因受经济等因素(进口到国内往往价格翻倍)的制约，对这些周边产品还不甚了解。不过，随着百万新作《口袋妖怪火红/叶绿》的热销，相信将会有更多的朋友加入到喜爱口袋妖怪的行列中来！

口袋妖怪除了掌机游戏外，大致还有以下几种周边产品：影视、音乐、绘画、漫画、周边设备（硬件）、卡片，以及玩具、食品、服装等生活用品，为了便于介绍，我们把这些产品大致分为八大类，相信通过本文，即使你不是一个口袋爱好者，也会被这些产品所吸引而心动不已……好，下面我们就开始介绍，观看本文之前请自备一块擦口水用的手帕（啊，谁拿西红柿扔我）！





影视篇

宠物小精灵的卡通电影及动画片应该说是最热门的口袋妖怪周边产品，从GB游戏《口袋妖怪红/绿》发行后的第二年也就是1998年开始到现在，一共出版了6部口袋妖怪剧场和370多集口袋妖怪TV（其中橘子联盟和城都联盟一共275集，随着宝石版的上市，芳缘联盟也出了80多集，而且还在不断增加中），这还不包括诸多的特别篇、皮卡丘短片和搞笑的13集hoso（放送局）。



故事主角是一个名叫小智的男孩，今年刚满10岁，住在真新镇中，与母亲相依为命。在那里，任何人只要一满十岁，就可以获得小精灵使用执照，并从大木博士手中领取一只小精灵。小智要成为一流的小精灵教导员，就必须踏上修行的旅程接受考验。不料出发的当天，小智却因睡懒觉而误了时间，比其他人晚了一步. 好不容易从博士那里领来没有人要的"皮卡丘"，谁知"皮卡丘"却难以照料又特别固执。就在前往下一站的途中，他们遇上了麻烦！皮卡丘被野生精灵突袭，危在旦夕……成功的关键是必须靠团队的努力与默契。就这样，小智与皮卡丘就此展开他们艰辛的冒险旅程。

废话少说，下面就开始介绍宠物小精灵TV和剧场。首先是TV，口袋TV是根据口袋妖怪游戏的故事情节改编的，当然内容丰富多了，最初由GB游戏《口袋妖怪红/绿》改编而来的是宠物小精灵橘子联盟1-81集，讲述的是居住在真新镇的小智，立志成为世界最强的神奇宝贝训练师，和皮卡丘一起出发，途中遇到了小刚、小霞加入到冒险的队伍中来，他们沿途与宠物小精灵们交朋友（其实也就是捕捉它们了），并逐一打败各地的道馆，取得相应的徽章。接下来的82-117集讲的是前往香橙群岛的旅途，在这里有更多新奇的神奇宝贝和训练员，在与火箭团二人组（武藏、小次郎及宠物喵喵）的周旋中最终取得橘子联盟名誉训练员的称号，完成大木博士交给的任务，回到了真新镇。

GBC《口袋妖怪金/银》上市不久，宠物小精灵城都联盟118-275集也接着推出。回到真新镇的小智再次遇到了火箭团一伙，这次来救他们的是一名叫史凯鲁的训练员，他为了参加城都联盟的比赛而日夜赶赴西域地区。小智当然也不甘落后，为了探明CS球的奥秘而向大木博士请示新的任务，并和小刚、小霞再次踏上新的冒险旅程。

2001年，紧接着GBA《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》的热销，宠物小精灵AG（宝石联盟，又叫芳缘联盟）也隆重上市了，至今一共出版了80多集，并还在不断的增加中。以神奇宝贝大师为目标，小智与皮卡丘来到未知的新天地--芳缘地方旅行。然而皮卡丘的状况却不大对劲，为了让发高烧呻吟不止的皮卡丘得到治疗，小智与芳缘地方出名的小田卷博士取得联络，原来皮卡丘是受到之前火箭队的攻击影响，体内累积大量的电气，再恶化下去搞不好会发生爆炸。于是吸取皮卡丘体内的电气治疗马上展开，但是皮卡丘太过庞大的电气能量却引发机械发生爆炸！意识不清的皮卡丘就这样逃到外面。小智与小田卷博士也马上紧追上去……新的故事就这样展开。

限于篇幅，有关于口袋TV各集的内容介绍，大家可以参考《掌机迷》第七期上的《口袋妖怪发展史》，里面有详细的资料。国内翻译出版的宠物小精灵TV（其中包括1 - 5部的剧场版和各自的特别篇）大致如右侧列表中的资料所示。

第1部	1-48集	24CD
第2部	53-104集	26CD
第3部	105-156集	26CD
第4部	157-188集	24CD
第5部	181-192集	10CD
第6部	193-204集	6CD
第7部	209-224集	8CD
第8部	225-240集	8CD
第9部	241-254集	7CD
第10部	255-260集	7CD
第11部	261-270集	10CD
第12部	271-275集	12CD
第13部	AG1 - 12集	12CD
第14部	AG13 - 29集	8CD



接下来介绍的是宠物小精灵剧场。剧场版可以说是口袋影视的精华，每部推出时的热烈程度和票房数之多，这里只着重简述一下各部的大致剧情。

1998年，剧场版1：超梦的逆袭

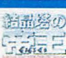
剧情： 立志成为第一流的神奇宝贝大师的小智继续踏上冒险的旅程。这天，当小智与美国男的战斗结束之后，他们收到一封由快龙送来的神秘招待券，里面写着："你们是最被看好、最有前途的神奇宝贝训练家，我以最强的神奇宝贝训练家的身份，邀请你们来参加我的宴会。"好奇的小智他们毫不犹豫地向新岛的神奇宝贝城出发！当一行人到达港口时，却因为天气不佳，前往新岛的船只暂停行驶。港口管理员波佳为了不让神奇宝贝加他们遭到任何的意外，坚决不让众人出航。正当小智烦恼无法前往新岛之际，港口出现了一艘小船，船上维京人打扮的船家答应载小智他们渡海。正当众人在海中央之时，突然一个大浪打来，让操纵小船的船家露出了真面目。什么？竟然是火箭队那三个捣蛋鬼！到达新岛之后，一名长的很像神奇宝贝中心护士乔伊的女子带领小智一行人前往神奇宝贝城。海男和小甜也已经到了。当领路的女子介绍最强的神奇宝贝训练家出场时，没想到出现在众人面前的竟然是……超梦！！到底谁是最强的神奇宝贝训练家，最强的神奇宝贝又是谁呢？





1999年，剧场版2：陆基亚的爆诞

剧情： 传说如果让火之神、雷之神、冰之神三者相遇，世界便会走向毁灭，而这时海之神陆基亚就会出现拯救世界。为了得到海之神陆基亚，变态的收藏男首先抓获了火之神，并向捕捉其余两只进发，但同时也慢慢走上了指引毁灭世界之路。而小智一行在前往香橙群岛的途中遭到暴风雨袭击，结果漂流到了岛上，不过受到了住民与漂亮的巫女芙露拉两姐妹的欢迎。祭典完毕，小智就单独接受了集齐火、雷、冰三种水晶的任务，误打误撞成为拯救世界的勇者。





2000年，剧场版3：结晶塔的帝王

剧情： 呈现在眼前的是一片绿色场地，孤独少女——小米就住在这里，那是一个可以使人感到心境安宁的绿色休闲地。小米的父母双亡，留下了大笔的财产、一间大房子和卡片，那些卡片上记载了许许多多奇怪的文字。正因为这些文字，产生了奇异的神奇宝贝——"未知图腾"（Unknow，201号神奇宝贝安侬），这种种的遭遇，使小米更加的孤独，从她内心的深处产生了另一个世界，结晶覆盖了爸爸留下的那栋房子，产生了一座"结晶塔"。梦幻的神奇宝贝"未知图腾"带走了小智的妈妈和小米，这段时间发生的种种事件，使小智等人措手不及，到底结晶塔和绿色场地的命运会如何，小智和皮卡丘要如何带回妈妈和小米，并防止世界被结晶所侵食呢？震撼的战斗场面，描绘母子情感的物语就此展开。





2001年，剧场版4：雪拉比超越时空遭遇

剧情： 少年小羽正要进入幽静安详的伊利克斯森林的时候，守林少女出现并告诫他关于森林呼唤的传说。而这时，森林之神雪拉比正遭到口袋妖怪猎人的追捕，小羽正好赶到相救，危急时刻雪拉比发出了森林的呼唤，超越时空的遭遇也就开始了。小智一行途经伊利克斯森林，正巧听到了森林的呼唤，而少年小羽超越了40年的时空后终于回来了，并加入到小智的行列，一起去找寻失踪了的雪拉比。





2002年，剧场版5：水都的守护神

剧情： 小智一行参观博物馆，看到变成人形卡侬的桑兰与莉奥，一路追赶进入了神秘处所,莉奥利用拉迪奥斯与心灵水珠的力量开始发飙，小智他们勇往直前，救出拉迪奥斯，但此时心灵水珠凭借古代机器发动的海潮即将摧毁城市，拉迪奥斯与拉迪亚斯（红、蓝二只水都守护神）合力守护水都。

我想最好把光盘换成磁带，再把好的游戏背景音乐收录在里面。潘洋：16；男；211100；江苏省南京市江宁区明月花园2幢502室；兴趣：电脑、掌机、看书　雪人：可惜磁带无法收录影像啊！



2003年，剧场版6：七夜的许愿星

剧情：一千年一次、七日间出现的彗星出现的时候，据说许下的愿望都能实现。这次的宠物小精灵电影描述的正是这七天间美丽的、激动人心的冒险故事。在方圆旅行的小智和皮卡丘、小刚、小霞还有新的小精灵同伴在小精灵主题公园里遇到了一群魔术师，这对小孩正人来说是关系到命运的一件事。为什么在小智这一群人中只有正人听到了魔术师带着的"茧"里发出的声音？而且这个茧是古代传说中的东西，传说是真的吗？



2004年，剧场版7：裂空的访问者

7月份上市的最新剧场，讲述的是宇宙中的陨石撞上地球，引发了强烈的地震和地裂，浓尘中出现了神秘的生物，裂空中发出破坏的死光！在冰原上调查Pokemon的科学家：隆多博士的观测队和他的儿子多尔，被卷入陨石坠下而形成的暴风中。四年后，小智一行人来到高科技城市--拿路斯城，准备挑战正在当地举行的Pokemon对战。他们在拿路斯城认识了少年多尔，但多尔因为四年前的遭遇变得不会使用Pokemon。小智为了打开多尔的心结，展开了一系列的努力，在高科技城的舞台上，Pokemon史上最大的冒险开始了！本部的主角是386版中的最后一只神兽--天空之龙，暑假上映。

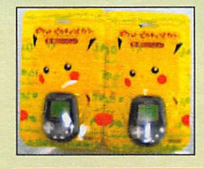
硬　件　篇

口袋妖怪在发行游戏的同时也制作了不少周边的产品，由于受价格和发行数量等因素的制约，这些产品在国内比较罕见，但在日本和西方国家却是非常盛行，这些产品的最大特色就是能够实现互动，即通过这些设备让玩家们能够彼此交流游戏的心得，能够和朋友一起分享游戏的乐趣，获得更多单机无法得到的道具和精灵。

下面围绕各个版本的口袋妖怪游戏来介绍一些典型的周边硬件产品及其使用方法。

口袋妖怪照相机：对应游戏为GB《口袋妖怪红/绿》

对应ＧＢ的摄像头，功能非常丰富！卡带上附有照相镜头，可以将景物拍摄下来储存在卡带里面，还可以进行相片合成，一共有四种颜色可选。下面把它的详细功能说一说。1、拍照：只要安装在GAME BOY上、拍照的画面会呈现在GB主机上，最多可以储存30张。2、绘图：可将拍好的相片加入背景，并且有自由描绘的功能，笔的大小、颜色(灰阶)皆可调整，还可做出细微的描绘。3、印章：印章的使用方法更简单，可爱的图案、文字及数字,甚至口袋妖怪精灵的图案都可以当印章来使用。拍好的相片可印上日期、图案及加入留言,可制作出自己原创的相片。4、动画：编辑拍摄好的相片做成动画，加入文字及绘图可做成四格漫画或动画电影 。5、相片排程：使用此功能可设定相片的音效，画面的效果及相片的替换点设定，按压其设定点时，音效及画面的效果会同时产生并替换到另一张相片，可做成简单的问答和冒险游戏。6、游戏：可用自己拍摄的脸型扮成的角色来玩游戏，共有3种。7、音乐：使用自己的脸扮成的DJ登场，从旋律修改模式可用3种音效设定成3种旋律，DJ模式下混合时的效果音、旋律的节奏变化、声音出现或无声都可以自由的将曲子混合重编。8、交换：使用通讯线可以交换相片，可将留言放入相片中，所以可以将附有秘密留言的相片和朋友进行交换。



口袋妖怪计步器：对应游戏为GBC《口袋妖怪金/银》

把该计步器带在身上走路，它就会自动统计你行走的步数，当累计到一定的步数时，可以通过GBC主机左上角的红外接口进行口对口的红外线通讯。这里有个前提，就是在通讯之前你先必须和黄金市百货大楼五楼的女孩对话，然后游



戏开始菜单会有红外通讯的选项，通过红外口就可以得到不同的神秘礼物，这些礼物包括恢复道具和装饰主角房间的家具及贴画。



口袋妖怪限定版打印机：对应游戏为GB《口袋妖怪红/绿/黄》

专用于ＧＢ的袖珍打印机，通过通信电缆与ＧＢ连接，可以打印合成好的图片或游戏中的图像。主要功能：1、使用另外购买的口袋照相机和对战线将拍好的相片印出来，印刷用的纸可当作贴纸，如要拍摄全景的相片也可印刷出长的贴纸相片。2、打印GB游戏中的画面，如游戏中的出招表、精灵图鉴等。

口袋妖怪限定版主机



从GBC、GBA、GBASP，任天堂都有发行和口袋妖怪游戏相对应的主机，限量发售，当然价格也比普通版要贵1.5倍以上。各限定版主机分别以各作的主角或者圣兽为标志，其中最新的GBASP主机目前有5种限定版，分别以宝石版中的火精灵、古拉顿、海皇牙、火红叶绿版中的小火龙、妙蛙种子为标志，GBASP的限定版主机现在在香港或国外还可以买到。此外，N64的主机也出过两种口袋妖怪的限定版，分别有红、蓝两种颜色，非常漂亮！

口袋妖怪图鉴机：分别对应GB《口袋妖怪红绿》、GBC《口袋妖怪金银》和GBA《口袋妖怪红/蓝宝石》



图鉴机一共有3代，GB版的图鉴集有151种精灵，GBC版的图鉴机有251种精灵，这两种产品现在在市场上几乎不可能找到了，这里只介绍最新的GBA口袋图鉴机。该图鉴机即"口袋图鉴Advance",去年发售,价格为 4980 日元。GBA图鉴包括了多种模式，首先当然是和前作相同的"图鉴模式"，但图鉴模式下除提供了日文50音查询、精灵属性查询外,还有人为的分类登记查询等方便的功能。"发现模式"则可以在6个场景（泉、平原、池、草原、山洞、荒道）寻找隐藏妖怪，口袋妖怪会突然出现，并弹出1道题目，是有关该妖怪的数据，让玩家判断是什么精灵，4选一的答案，做对了便能将该精灵抓获。

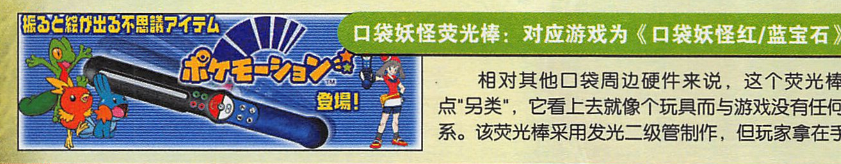
最值得一提的是新增的"隐藏游戏"，随着玩家发现精灵数量和智力问答中答对题目数量的增加,玩家的游戏等级会不断提升,一共有8个级别。当级别提升时，会有不同的小游戏随之出现，如"接球"、"跷跷板"、"赛跑"等，非常有趣！此外，"时钟"、"记事本"、"备忘录"等功能在以前的图鉴机都有，这里就不介绍了。

口袋妖怪mini游戏机：对应游戏为GBA《口袋妖怪红/蓝宝石》



该游戏机是插卡游戏机，也就是说可以更换游戏软件，而且带有红外接口和震动感应装置，可以进行通讯。原装的配套游戏卡共有6个小游戏，其中5个为单机游戏，一个联机游戏，需要和朋友通讯合作玩。分别有皮卡丘赛跑、边界裁判员、大家来跳舞、拳击比赛、二人对战等游戏。此外，由于是可插卡游戏机，先后发行了9套游戏软件与之配套，有打地鼠、养宠物等小游戏，都是以玩家熟悉的口袋妖怪为主角，种类非常丰富！

口袋妖怪荧光棒：对应游戏为《口袋妖怪红/蓝宝石》



相对其他口袋周边硬件来说，这个荧光棒有点"另类"，它看上去就像个玩具而与游戏没有任何关系。该荧光棒采用发光二级管制作，但玩家拿在手

"13期的掌机迷终于入手了，其间的等待不知多久"，一番感叹后，我拆开了包装袋，马里奥的贴纸刚露出来，就遭到一阵哄抢，我反应过来时书也不见了，几经找回书已经变得皱巴巴的了，发誓再也不在学校开封掌机迷了！吴昊；16；男；530001；广西南宁市十三中高一3班

中左右晃动时，会呈现出宝石版中精灵的画面，非常神奇。更加不可思议的是，改变晃动的方向和幅度，出现的精灵的表情也不一样！

口袋妖怪刷卡器（ecard）：对应游戏为《口袋妖怪红/蓝宝石》和《口袋妖怪火红/叶绿》



玩过口袋妖怪宝石版或者火红叶绿版的朋友都知道，游戏中某某岛屿上都有一个神秘的房间，其二楼被巨大物体挡住无法进入，而进入的方法原来就是通过口袋妖怪刷卡器来延伸游戏场景！以宝石版为例，首先把gba主机和ecard插在一起，接线路2端，gba或者gbasp插红/蓝宝石卡带，接线路1端。打开gba，选第一个选项"刷卡"，把e卡从左到右缓慢刷过，gba屏幕出现蓝色的门；打开装有宝石版卡带的gba或者gbasp，在开始菜单选择第三项（备注：这项功能要通过输入4句"流行语"才能打开）；连通后分别按A键进入，这时候可以关闭ecard所在的主机，而进入宝石版的游戏，来到右边岛屿的小屋，老头已经在二楼的楼梯口等待你了！选3只精灵，系统会提示要保存进度，然后就可以到二楼进行3VS3的对战。对手非常强大！他用的精灵就是刷卡时卡片标出的精灵。无论本次战斗是否获胜，以后随时可以去二楼对战了，不需要再次刷卡，除非你想让对手使用其他的精灵。

口袋妖怪线通讯装置：对应游戏为《口袋妖怪火红/叶绿》，可以引申到《口袋妖怪宝石版》和NGC的《口袋妖怪竞技场》

GBA专用无线通讯装置采用了摩托罗拉公司的技术，可在数米范围内进行GBA之间的无线通讯；这款2.4GHzRF芯片组包含一个32位的RISC架构基带处理器和一个可减少功率消耗的RF接收器，采用TDMA通讯协议，支持多达5个玩家同时通过无线连接进行游戏，该芯片组的突出特色还包括能防止无线信号干扰以及较低的功率消耗，可延长电池寿命，使玩家有较长的游戏时间。此外，芯片组采用的先进封包技术，减小了任天堂游戏机无线适配器附件的体积，使其更易携带。

通过该无线通讯装置可以在火红/叶绿版中实现交换、对战和玩迷你游戏的功能。交换与对战用连接线也能实现，这里就不多说了，而玩迷你游戏一定要用该红外装置，具体使用方法为：到2岛右下方的小屋和老头对话后选第一项是玩"跳绳"，第二项是"嘟嘟利吃水果"，先设置其中一台主机为主平台，即选择分项中的第一个选项，进入后出现"1.　2.　3……"并处在等待状态；打开另一台主机进入通讯，选择第二分项（多人联机的其他主机也是选这项），出现"主角的名字和ID号的选项"，按A键进行连接，联机成功后出现提示，按下START键，屏幕右上角出现红外连接的图标，这时便能进入。1、跳绳：要求参加精灵的身高要达到70，差不多就是要选5级以下的非神兽参加了，参加跳绳比赛的精灵就是你选择的精灵。开始比赛后看准绳子摆动的方向按A键跳跃即可，一般看到有星星出现时立刻按键就可以顺利跳过。2、嘟嘟利吃水果：至少3人参加，要求队伍中要有No.085嘟嘟利，比赛时接住上方下落的水果就可以了。此外，和一般的游戏竞技不同，口袋妖怪的迷你游戏似乎更注重配合而不是单纯的竞争，当参加游戏的玩家有1人失败了，其他的玩家也会停止游戏，因此，配合默契才是得高分的关键。


GBA-SPへはこうやって接続。

口袋妖怪传送机：对应游戏为《口袋妖怪红/蓝宝石》

这款最新的口袋妖怪周边与GBA版《口袋妖怪红/蓝宝石》游戏相对应，售价为3500日元，通过该装置能够让玩家进行口袋妖怪对战，并能前面介绍的口袋妖怪图鉴Advance之间进行互动，由图鉴机直接读入精灵模型里面的数据。理论上共有宝石版的200种精灵可供选择购买，估计随着《口袋妖怪火红/叶绿》的热销，相应的套件也会陆续发售。



此外，这款周边还可以玩迷你游戏，一共有6种，前5种是单机玩，最后1种要双人联机，游戏结束后可以得到经验值，并根据不同的成绩，共有6个等级的评价，从低到高分别是"No Good不好"、"Bad较差"、"Good好"、"GREAT很好"、"Special优秀"、"Cool好酷"，向最好的"COOL"级努力吧！

游 戏 篇



口袋妖怪系列游戏应该是大家最熟悉的内容了，从GB（4套）、GBC（6套）、N64（5套）、GBA（5套）到NGC（3套），各种任天堂的主机都有它们的身影，累计销量也超过了1亿！最新的掌机NDS也将发行口袋妖怪的游戏，第一款是与N64《你好皮卡丘》相似的动作型培养类游戏，玩家同样是要和皮卡丘交流而成为好朋友，只是以前是通过鼠标来接触皮卡丘，而现在可以直接用触摸笔甚至是手指来和皮卡丘"亲密接触"了！

其余游戏在以前的《掌机迷》都有介绍过，这里就不作详细介绍了，只是为了使本文更加系统化，简单地列出游戏的发行年代和所属平台：

发售日期	游戏名称	游戏类型	游戏平台
1997.2.27	口袋妖怪红・绿	RPG	GB
1998.8.1	口袋妖怪竞技场	ACT	N64
1998.9.21	口袋妖怪蓝	RPG	GB
1998.9.21	口袋妖怪黄（皮卡丘）	RPG	GB
1998.12.12	你好皮卡丘	VOC	N64
1998.12.18	口袋妖怪卡片1、2	SLG	GB、GBC
1999.3.21	口袋妖怪快照	ACT	N64
1999.4.14	口袋妖怪弹珠台	TAB	GB、GBC
1999.4.30	口袋妖怪竞技场2	ACT	N64
1999.12.21	口袋妖怪金・银	RPG	GB、GBC
2000.6	口袋妖怪方块	TAB	GB、GBC
2000.12.14	口袋妖怪金・银	ACT	N64
2001	口袋妖怪水晶	RPG	GBC专用
2002.11.21	口袋妖怪红宝石・蓝宝石	RPG	GBA
2003.6.20	口袋怪兽盒子	TAB	NGC
2003.7.18	神奇宝贝频道	ETC	NGC
2003.8.1	口袋弹珠台红・蓝宝石	TAB	GBA、GBASP
2003.11.21	神奇宝贝竞技场	ACT	NGC
2004.1.29	口袋妖怪火红・叶绿	RPG	GBA、GBASP
2004未定	皮卡丘	ETC	NDS

此外，PC上的口袋妖怪迷你游戏更是不胜枚举，这些游戏的主角大部分都是口袋妖怪的核心精灵--皮卡丘，而游戏的难度一般不会太大，主要是以智力型的小游戏为主，有兴趣的朋友可以去下载一些来试试(http://www.qz0.com)。



音 乐 篇

口袋音乐大致有两种类型，一是游戏音乐，主要有mid和wav两种格式，音乐的来源自然是掌机上的游戏背景音乐了，所以听起来比较单调，音效也比较差，只是因为这些曲子被游戏玩家所熟悉，所以喜爱的人还是不少。



种类更多的就是口袋影视、动画和宣传广告的配乐了，这些歌曲主要以CD、mp3和ape的格式为主，歌曲的效果当然不用多说，只是在国内并不多见，尤其是原装音乐CD，要在港台和少数沿海城市才可能买到。如果你是口袋音乐爱好者，请看看下表，你都收集全了吗？

未来某日，偶云："老板，有没有PSP"？答曰："有也"。偶又云："那有没有NDS"？答曰："有也"。只见偶微笑的点了下头曰："那好，给我来个GB吧"。BOSS昏倒，偶对外喊到："弟兄们，进来抢吧"。抢完后，偶只留了张纸条，上书：风林君干！嘿嘿！

种类	发售日	CD名	定价	CD编号
SD	1997-06-28	目标是Pokemon Master!	950	TGDS-98
CD	1997-11-01	GB红绿版音乐集(2CD)	3000	TGCS-384
CD	1997-11-21	一起画小精灵吗?	1500	TGCS-385
SD	1997-12-10	永远的火箭兵团	950	TGDS-110
SD	1997-12-10	小精灵图鉴之歌(非卖品)	---	TGDS-112
SD	1998-02-10	とりかえっこプリ+ズ	1000	CXDA-101
CD	1998-06-10	PM音乐集·名场面集	2500	TGCS-489
CD	1998-07-18	一起演奏小精灵音乐吗?	3000	TGCS-488
SD	1998-07-18	皮卡丘放暑假	1000	TGDS-130
SD	1998-09-03	和风一起	1000	CXDA-102
CD	1998-11-11	广播剧-白色的未来,火箭兵团!	2800	TGCS-534
CD	1999-01-01	PM音乐收集	3000	TGCS-570
CD	1999-02-12	广播剧-超梦的诞生(2CD)	3200	ZMCP-596
SD	1999-03-25	The Rivals	1000	ZMDP-156
SD	1999-07-07	toi et moi	971	AVDD-20335
MS	1999-07-17	天上飞的PM Kids	1300	ZMCP-1006
SD	1999-08-21	骑乘着龙	800	ZMDP-1026
CD	1999-09-15	洛基亚爆诞电影原声CD	2300	ZMCP-1007
SD	1999-10-27	喵喵的派对	1000	ZMDP-1027
SD	2000-02-02	OK!	1000	ZMDP-1062
SD	2000-06-07	PM令人紧张的文字接力	1000	ZMDP-1092
SD	2000-06-28	说得出新的小精灵名字吗?	1000	ZMDP-1084
CD	2000-07-08	结晶塔的帝王电影原声CD	2200	ZMCP-1102
SD	2000-09-13	彩虹来的一天	800	ZMDP-1136
CD	2000-12-22	皮卡丘的寒假原声CD(预约限量版)	1350	ZMCP-1177
SD	2001-02-07	给我最好的朋友们	800	ZMDP-1192
CD	2001-03-28	PM音乐收集2	2300	ZMCP-1211
MS	2001-07-18	心跳捉迷藏	1165	SRCL-5132
MS	2001-07-18	明日天气にしておくれ	971	AICT-1318
MS	2001-07-20	向前冲的火箭团	1000	ZMCP-1259
CD	2001-08-01	雪拉比的超时空遭遇电影原声CD	2200	ZMCP-1260
MS	2002-03-29	准备好,出发	1300	ZMCP-1399
MS	2002-07-10	不只我一人	952	TOCT-4401
MS	2002-07-10	向那边的小山丘进发	971	YRCN-34004
CD	2002-08-01	水之都的守护神电影原声CD	2200	ZMCP-1457
MS	2003-01-29	超级冒险	1300	ZMCP-1505
CD	2003-04-23	PM TV主题曲 Perfect Best	2500	ZMCP-1525
CD	2003-04-26	GBA PM红蓝宝石音乐全集(2CD)	2600	ZMCP-1538
CD	2003-05-21	林明日香专辑《?D》	2913	TOCT-25045
MS	2003-07-09	小小的我	1048	TOCT-4545
MS	2003-07-19	Polka-O-Dolka	1200	ZMCP-1580
CD	2003-07-25	七夜之许愿星电影原声CD	2300	ZMCP-1579
CD	2003-11-28	PM 电影主题曲 Perfect Best(2CD)	3200	ZMCP-1657
MS	2004-04-28	挑战者!	1300	ZMCP-1719






绘画篇

和其他口袋周边不同的是，口袋妖怪的绘画创作是最大众化的项目，无论你身处哪个国家或者地区，也无论你的创作水平如何，甚至不管你是否熟悉口袋游戏或动画，只要你有1支笔和一张纸，便能够进行口袋妖怪的绘图创作。因此这类周边作品的数量是最多的，在国内外的各个口袋网站上都可以看到它们的身影。这些作品绝大多数是非官方的，皆由个人的喜好而创作，因此质量也参差不齐，总的来说可以分为游戏方面的作品和影视方面的作品。

手绘类



手绘的口袋妖怪图片应该是最多的，由于大部分是小朋友们画的，整体而言质量都不高，图片不够精美。不过也正因为口袋小精灵本来就是面对低龄化的玩家，这些图片看起来就显得更加可爱，也加深了大家对口袋绘画创作的兴趣。

电脑制作类



相对手绘而言,电脑创作的图片当然好看多了,也更容易制出一些特效,这些图片色彩鲜艳,分辨率高,往往被一些网站或者电玩杂志作为背景或封面图片。

恶搞类



恶搞图片是口袋绘画的另类，虽然是搞笑为主，不过没有一定的口袋"功底"是制作不出这些图片的；同样，如果你对口袋妖怪不够熟悉，也不会体会到它们的"幽默"所在。

图鉴类

最后谈谈口袋图鉴。图鉴虽然不是属于直接的绘画作品，但由于口袋游戏各个作品的图鉴都不一样，口袋妖怪绘画的创作灵感亦无不源自于此，因而这386只可爱的小精灵也算是口袋妖怪绘画艺术中不可或缺的部分吧。口袋妖怪图鉴大家都比较熟悉了，这里不再赘述,看看下面的"口袋12生肖"吧。


子鼠

丑牛

寅虎

卯兔

辰龙

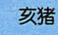
巳蛇

午马

未羊

申猴

酉鸡

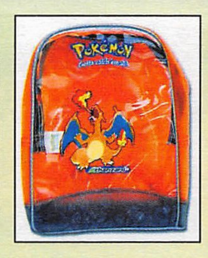

戌狗

亥猪



生活篇

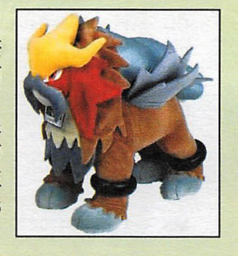
和口袋影视一样，这一分类同样是口袋周边产品中的巨大群体，口袋妖怪渗透到我们日常的生活中也就表现于此了。这里我们将它分为5大类介绍：

1、文具类



文具的使用者恰好是口袋妖怪爱好者中的巨大群体--学生，无论是书包、铅笔、橡皮还是便笺纸、贴纸，到处都可以看到它们的身影，自然要买到它们也不难，学校周围的小店里面就有得是！

2、玩具类



玩具自然是名目繁多了，从材料上分，有塑料玩具、毛绒玩偶、橡胶模型等；从用途来分，有摆设用品、装饰用品和赠送品等；从技术含量分，又有普通玩具和电子类产品（例如

当我第一次看见第1期的掌机迷时，是看见了封面上的皮卡丘。我十分兴奋，买下了它，打开书一看，内容居然更精彩，便喜欢上了它。谁知，当我再买时才发现我不是老读者，这NO.1是早期剩下的，现在出售的是第8期！唉，雪人大哥，难道这是命吗？王晓琪；15；女；110035

电子宠物、遥控玩具、手机挂件）。这一类的周边应该是最受欢迎的口袋产品之一了。



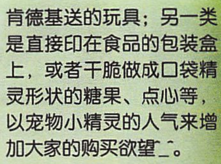
3、日用品类

日用品当然是和生活息息相关的了，种类也比较杂，小到杯子、碗、勺子、洗涤用品，大到提包、枕头、自行车,凡是生活上的必须都可以看到它们的踪迹,当然,由于有了口袋妖怪,价格也提高了不少……

4、食品类

食品中的口袋妖怪分为两类，一类是作为食品的赠送品，随着食品的出售而附赠，例如麦当劳或





肯德基送的玩具；另一类是直接印在食品的包装盒上，或者干脆做成口袋精灵形状的糖果、点心等，以宠物小精灵的人气来增加大家的购买欲望^_^。

5、服饰类

服饰包括衣服和鞋帽，大多都是直接把口袋精灵的图片印在上面，因此这类周边以非官方产品为主，而种类以文化衫最普遍。



卡 片 篇

口袋妖怪对战牌是当今最热门的系列口袋周边产品之一，在日本和欧美等国都有大量的套装出售，与口袋掌机游戏同步发行，种类达到数万种。对战牌的玩法和《游戏王》、《口袋妖怪卡片》有些相似,通过收集各种精灵卡、辅助卡和道具卡，在对战中巧妙地搭配和结合，产生上千万种不同的变化，最终取得决战的胜利。和游戏不同的是，一些稀有的强力卡片要通过参加官方组织的各种活动才能得到，而不是在游戏中直接获得。不过，玩家不必购买昂贵的游戏主机和软件，就可以享受到对战的无穷乐趣！



国内的口袋对战卡也非常多，在学校周围的小店里处处可以看到它们的身影。这些卡片是中文文字的,可以作为娱乐用，但如果要收藏，就只能购买日本或美国官方发行的版本,而这些版本是没有中文的,售价每包是300日元,连邮费等成本折算成人民币大约为3元/张。

最后向大家推荐一个属性相克表，熟悉了这些属性，在卡片的对战中就能"常胜不败"了。



防御侧妖怪的属性

攻击技能的属性

	普	火	水	电	植	冰	格	毒	地	飞	超	虫	岩	鬼	龙	钢	恶
普	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	▲	※	■	▲	■
火	■	▲	▲	■	●	●	■	■	■	■	■	●	▲	■	▲	●	■
水	■	●	▲	▲	▲	■	■	■	●	■	■	■	●	■	▲	■	■
电	■	■	●	▲	▲	■	■	■	※	●	■	■	■	■	▲	■	■
植	■	▲	●	■	▲	■	■	▲	●	▲	■	▲	●	■	▲	▲	■
冰	■	▲	▲	■	●	▲	■	■	●	●	■	■	●	■	●	▲	■
格	●	■	■	■	■	●	■	▲	■	▲	▲	▲	●	※	■	●	●
毒	■	■	■	■	●	■	■	▲	▲	■	■	●	▲	▲	■	※	■
地	■	●	■	●	▲	■	■	●	■	※	■	▲	●	■	■	●	■
飞	■	■	■	▲	●	■	●	■	■	■	■	●	▲	■	■	▲	■
超	■	■	■	■	■	■	●	●	■	■	▲	■	■	■	■	▲	※
虫	■	▲	■	■	●	■	▲	■	■	▲	●	■	■	▲	■	▲	●
岩	■	●	■	■	■	●	▲	■	▲	●	■	●	■	■	■	▲	■
鬼	※	■	■	■	■	■	■	■	■	■	●	■	■	■	■	▲	▲
龙	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	●	▲	■
钢	■	▲	▲	▲	■	●	■	■	■	■	■	■	●	■	■	▲	■
恶	■	■	■	■	■	■	▲	■	■	■	●	■	■	●	■	▲	▲



注解

■ = 正常伤害  ▲ = 伤害减半  ● = 伤害加倍 ※ = 没有效果

大多数口袋妖怪有双重属性，要两次计算

如口袋妖怪的绝招属性和妖怪本身属性相同，则伤害再加0.5倍

漫 画 篇

口袋漫画也是口袋周边的一大类，这些漫画有正规官方出版的，也有民间自己创作的，内容和游戏及影视相关，不过总体上看更侧重于宠物小精灵TV的故事情节，这里就不作详细介绍了。一般而言，官方出版的漫画内容比较忠实于原著，图案精美，部分漫画书是全彩印刷的，但价格因版权和成本而相对较高；而民间创造的漫画内容比较杂乱，字又小，看多了有点头晕的感觉^_^。此外，还有不少的官方与国内同仁制作的口袋游戏的攻略，应算是漫画周边中的另类吧。

国内翻译制作的口袋漫画种类也非常多，其中值得收藏的是得到授权正规发行的2套，分别对应《口袋妖怪红绿》和《口袋妖怪金银》，全部是全彩印刷，价格比较昂贵，红绿版一共有21册，金银版发行了19册，但还没有完结。其余非正规授权出版的一般是黑白印刷，价格便宜，但质量比较差，绘画也比较混乱。



宠物小精灵中心介绍

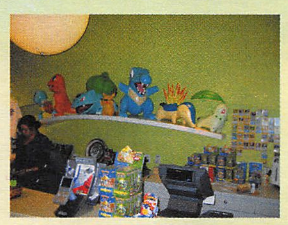
宠物小精灵中心（Pokemon Center）想必是口袋迷们最希望能去的地方了^_^，美国纽约和日本东京等城市都有它们的分部（中国就……），里面发售的口袋妖怪周边真是包罗万象，除了上文提到的各种东东外，还有不少具有纪念意义的特殊产品。下面就带大家去"参观"一下我们在美国 Pokemon Center现场拍摄的照片：



↑这就是买对战卡的地方了，最新的宝石版卡片。



↑这么多的产品真是让人眼花缭乱。



↑这些都是电子和遥控类的玩具。



↑巨大的古拉顿神兽我最喜欢了！



↑可爱的毛绒，MM一定喜欢。



↑Z版的口袋漫画书，要是有中文版的就好了。

结束语

讲了这么多，其实还有一类口袋妖怪周边没有提到，那就是——口袋文学。口袋文学没有官方的作品，100%是口袋爱好者自己原创的文章，形式有小说、诗歌、散文、杂文等。虽从定义上来说它不属于口袋周边的一种分类，但这其中却也不乏精华，喜欢相关内容的朋友请留意我们下期推出的新栏目——"口袋基地"！


热作情报 P14
王国之心 记忆的锁链
传说中的斯塔菲3
钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲
仓鼠太郎运动会
守护英雄
游戏月批 P24
市场行情 P26
模拟汉化 P28
销量发售 P30
新闻情报 P32
情报工房
QINGBAOGONGFANG

Field

根据使用的卡片地图也将发生变化 "房间创造" "ROOM CREATION"

主人公索拉冒险的地图被分成了几块，并分别由门联系起来。要想打开这扇门，就必须要使用在各种地方得到的卡片，而使用怎样的卡片又将对接下来的地图构造产生很大的影响。而且使用卡片进去过一次的地图，也可以用新卡片重新制作。除此以外，要想打开其中的某些门还需要满足诸如"指定的特殊标记的东西"等条件才可以。

索拉

发现入口！不过……



想开这扇门就要用卡片

使用不同卡片的话……



走进完全不一样的地图！！

↑从游戏的画面上来看，这里好像是一个很宽敞的房间。



←玩家可以自己确认要去哪个地图，所以绝对不会迷路。



↑这边有宝箱，但却是死路一条。

GBA	厂商：SQUARE·ENIX	发售日：2004年秋
	类型：A·RPG	价格：未定

迪斯尼&FF的人气角色登台助阵的动作RPG

本作继承了以和迪斯尼角色一起合力冒险而为人称道的《王国之心》的世界观。游戏的故事发生在前作之后，这次的主人公仍然是索拉，他将和唐纳德以及古菲一起踏上冒险之旅。当然，这次也将有形形色色的迪斯尼&FF中的角色登场亮相哦！



彻底探寻与系统息息相关的"卡片"内容！



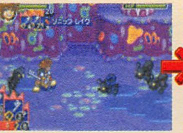
Battle

“组合卡片” 决定技巧及动作的动作战斗

本作和前作一样，采用了遇到敌人后就会发生回合战斗，动作要素很强的战斗形式。但不太一样的是，在本作中攻击时必须要使用卡片（按A键）。这些卡片上写有数字，玩家在战斗中要想方设法打出比敌人数字更大的卡片。另外，如果收集3枚卡片的话，就可以使用特殊的技巧或者强力的魔法。而卡片的合计数字越大，威力自然也就越强。



↑在本作中，《圣诞夜惊魂》中的BUKI将作为BOSS登场。





↑→积攒3枚卡片，发动特殊技巧，冲向敌人展开攻击！

数字的总点数是战斗的关键!!



↑一旦等级上升，玩家就可以自行决定要提升哪些具体参数。





←↑魔法卡片的威力会根据卡片的合计数字发生变化。如左图中的雷电魔法。

古菲

Character

大家可以得到画有“迪斯尼&FF角色”的卡片

本作中自然也有众多的迪斯尼及FF中的人物登场喽。除了事件以外，这些角色中的某些人还将作为卡片出现。如果在战斗中使用绘有这些角色图样的卡片的话，他们将作为支援参与战斗，与玩家一起共同抗敌。

用“CardBreak”防御敌方攻击!!



←使用“CardBreak”防御敌人的攻击。



↑召唤古菲前来助阵，使用盾牌将敌人一扫而光。

召唤《FFVII》中的克劳德!!



←克劳德出现，把战斗任务交给索拉就退场了。剩下的就看克劳德的啦！

唐纳德







↑杰克和萨莉等万圣节镇的居民们、皮诺曹以及在PS2《王国之心2》中登场的阿克赛尔也将一一出现。

班里有一个人买了SP，结果老师没收了，可是丢了SP的人特欣慰，因为，我忘把充电器给他了。@_@
顾杨；15；男；730065；甘肃省151信箱69分箱；兴趣：游戏



可爱的角色、生动有趣的动作，这就是魅力无穷的《传说的斯塔菲》。如今，该系列的最新作《传说的斯塔菲3》终于即将发售了！在本作中，斯塔菲将再次和同伴一起继续活跃在海洋的舞台中，与新角色们一起进行一场波澜壮阔的大冒险。这次我们除了介绍一些新角色外，还将透露几点值得瞩目的新情报给大家哦。

斯塔菲有妹妹!? 在新的冒险中一睹芳容!!

光是看到他努力的身影就会使人情不自禁的感动！我们的小王子斯塔菲又要出发开始第三次冒险啦!!

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.8.5
	类型：ACT	价格：4800日元

大家熟知的 斯塔菲

本作的主人公，天界之王的爸爸斯塔和妈妈斯塔所生的星星王子。虽然是个爱哭鬼，但做事很努力。

性格泼辣的 斯塔比

斯塔菲的妹妹。和哥哥斯塔菲不同，斯塔比操着一口关西腔，个性率直。头上总是扎着一个红色蝴蝶结。

★故事剧情★

由于斯塔菲和大眼珠在前作中的杰出表现，大海中的坏蛋“欧古拉”再次被封印在壶中，“天界”恢复了往日的和平。但是有一天，天界突然被阴云所笼罩，似乎预兆着什么怪事即将发生……！突然一道凌厉的闪电从天劈下，击破了封印着欧古拉的壶（这道霹雷估计是任天堂放的）。逃出来的奥古拉狂笑着逃出了天界。天界之王爸爸斯塔命令斯塔菲和大眼珠重新封印欧古拉，可封印之壶已被闪电击碎，还有什么方法能将其封印呢？就在斯塔菲和大眼珠垂头丧气时，一个女孩出现在他们面前！什么？这位说起话来一口关西味的小女孩竟是斯塔菲的妹妹！就这样，斯塔菲、大眼珠和妹妹斯塔比开始了新的征程……!!



欧古拉

海洋中的大坏蛋。这回从壶里逃出，又要在外冒坏水儿了。如今封印之壶已经碎了，用什么办法才能再捉到他呢？



兄妹大活跃

←与妹妹斯塔比及熟悉的同伴们一起战斗，看起来这会是一场热闹非凡的大冒险呀!!

**老哥打起精神!
制服坏蛋是我们的任务!
快走吧!**

美人鱼

贝壳中的同伴，为受伤的斯塔菲治疗。

斯塔菲



大眼珠

和斯塔菲一起行动的伙伴，虽然老是跟斯塔菲吵架，但仍然处处照顾他。

罗布爷爷

海之长老，会给斯塔菲一些不错的建议。

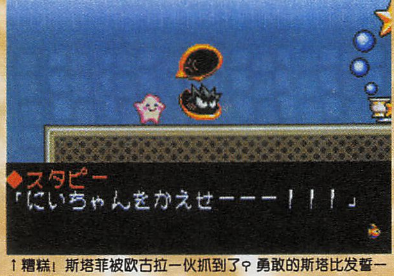
太爱KOF EX2了，不断地练习中，不知不觉已会了好多连技。翻了好多书上都没有八神的一击必杀，心里郁闷，决定自创。磨练许久，终于有一门道：（对手版边）跳重腿+重鬼烧（2hits时）+ST莉安娜+屑风+重鬼烧（要烧到2hits）+ST莉安娜（对手浮空下来后）+MAX

★斯塔比究竟是什么样的女孩呢？★

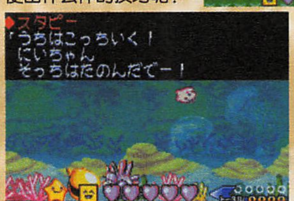
与斯塔菲、大眼珠一起追击欧古拉的斯塔比应该也是身手不凡。在冒险的途中，玩家也有操纵她的机会，究竟她可以使出什么样的技巧呢？



↑根据周围的状况，分别发挥斯塔比与斯塔菲的动作特点。



↑糟糕！斯塔菲被欧古拉一伙抓到了？勇敢的斯塔比发誓一定要救出哥哥！



坚韧不拔的女孩子!!

←斯塔比有时也会独自冒险。看到妹妹的活跃身影，斯塔菲主人公的宝座是否岌岌可危了呢！？



大哥你也要加油啊!!

←斯塔比与斯塔菲会使用各自擅长的技巧，当然海洋中的朋友们也会在冒险中出手相助！

★斯塔菲的超可爱技巧大放送★

在前两作中，斯塔菲利用他多彩的技巧闯过了重重难关！而新作也同样加入了大量丰富可爱的技巧。相信这些技巧一定能够在闯关的过程中派上大用场！



啊哇哇哇哇!!

←在陡斜的下坡上狂奔的斯塔菲。按这种速度相信应该很快就能到达目的地。不知道，从疾冲中是否还能派生出其它技巧呢！？



↑这个站着走不过去的窄洞，相信一定难不倒广大玩过《马里奥》的玩家吧！



滑进窄小的洞口!!

谁来让我停下~!!

还有很多更有趣的要素哦!!

冒险中发挥着重要作用的“交通工具”要素在本作中依然健在。当然，也有在3代中初次登场的“交通工具”。另外，前作中大受好评的“换装道具”也大幅增加！穿上各种流行服饰去冒险一定更加愉快。还有就是不可或缺的迷你游戏了，游戏中加入了大量迷你游戏任你尽情享受，但可别因此忘了还有打倒欧古拉的重任在身呢。

★各种各样的谜题在等待着你!★

在广阔的海底，设置了各种各样你从未见过的新陷阱。只有收拾掉阻挡你的欧古拉手下，并解开大量的谜题才能将冒险进行下去。其中有些绞尽脑汁也琢磨不出答案的谜题，相信若不是将斯塔菲的各种技巧烂熟于心的玩家是很难解开的。但大家也不用过于担心，谜题虽不容易也不会太难。这次就介绍一下几个斯塔菲要挑战的谜题吧！



↑刀子和叉子在追杀斯塔菲！？也许能利用扎进墙壁的刀子老兄当踏脚板跳到更高的地方去吧。

→敲响珊瑚中的铃铛好像就能弄碎珊瑚了。里面究竟藏着什么呢？真是让人紧张啊……

珊瑚中的迷团!?

←以正确的顺序敲击珊瑚就可以打开大门。可正确的顺序又是什么呢？真让人抓狂！

斯塔菲，加油啊!!

八稚女，虽然难接，但是真正的一击必杀。
李勇勇；17；男；315040；浙江省宁波市彩虹南路58弄36号504室；兴趣：掌机、联机、蓝球、交朋友





GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.7.22
	类型：RPG	价格：5040日元

GAME BOY ADVANCE版第二弹闪光登场！
以原创角色为中心体验未知的故事！





←↑玩家首先要确认各角色的能力，再决定让谁出击。

本作品是以原创角色为主轴，爱德、阿尔等《钢炼》中的角色们为线索展开原创剧情的RPG。本作作为GBA版系列的第二代，不仅沿袭了前作中简单明了的卡片表现炼成系统，还加入了更多的有趣要素，Fans们品尝起来绝对爽口！

这次报道我们将主要介绍一下本作的游戏系统，并将正式决定参战的温丽的战斗画面奉献给大家。

原创剧情展开！

主人公仍然是原作中的炼金术师爱德华，但作为故事主线的却是原创角色们。新作将以他们为主线，展现原作中没有出现过的事件。不过大家尽管放心，所有这一切都是和《钢炼》里我们所熟识的人物们紧紧联系在一起的。



↑国军中尉丽萨与艾尔里克兄弟碰面了。

原作中的人物陆续登场！

↓从交代剧情的对话中也可以获取重要的情报！



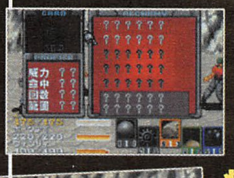


~故事导入部分~

爱德和阿尔在回家的路上听闻发生了多起爆炸事件后，从一个受暴徒袭击的男子口中又获得了东部城市就是下一个爆破目标的情报。究竟会有怎样的事件等待着爱德和阿尔以及同行的温丽呢？

究竟描述了怎样的故事呢？

使用卡片简单地炼成!!



玩家在本作中将使用卡片来完成炼金术！每张卡片均有“质量”、“价值”和“卡片等级”的设定。而游戏系统的特点正是靠卡片的组合来提高数值，使出强力的炼金术。

将卡片组合吧！





↑→在战斗中，从画面右下角的指令中选择卡片来完成炼金术。

新要素！炼成手册系统

本作中玩家发现的技巧会自动记录到手册中！选择了某技后，系统会自动合成所需卡片！在战斗中选择指令就变得轻松了。

？？？？？	Lv.
落ち着くミント	範囲 単
？？？？？	回数 1
？？？？？	威力 6
？？？？？	命中 100
Pow HIT Lv.	必要素材
混乱を治す	2%

超魄力的动感战斗！

充满个性的攻击手段与华丽的炼金术交织在一起，这就是本作的大魄力战斗画面。除了强力的炼金术外，还有更带劲的系统可以使用，那就是配合同伴的攻击时间进行连续攻击、根据与同伴的信赖关系所使出的信赖连携！根据战况联手使出多彩的攻击技，再多的敌人也能轻易击倒！！



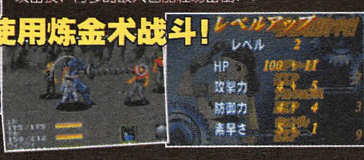
各角色的“行动槽”蓄满后就可以开始行动了。

普通攻击时！



↑本作里除爱德外，其他角色也可使用炼成技。

使用炼金术战斗！



←反复同敌人战斗，我方会变得更强。

温丽正式参战了！！

温丽·洛克贝尔

在GBA版第一弹中，曾是爱德和阿尔儿时好友的温丽也成为了旅行的伙伴。她可以使用一把名为炼金枪的武器，依靠卡片组合秀出多彩的攻击技。这里就介绍以下她的部分攻击技。

CrosseOut



↑由石头与水晶卡片合炼而成的冲撞攻击。

动画画面

↑可爱的温莉和她的爱犬。在本作中，她将有怎样的遭遇呢？

化学烟雾



→使用自然与粘土的素材卡片进行炼成。使用后，首先要把炼成枪掏出来……

↓雾散去后体力回复！同伴们也能得到回复。



↑射出子弹后，温丽的四周会被雾气所笼罩，接下来会发生什么呢？

爆雷闪电

↑使用暗黑与黑宝石的卡片炼成出闪电！！

质量　价值

卡片等级

在事件中使用！



↑在事件中组合卡片使用炼金术，这样桥就造出来了。

BorderChain

攻击力低下！



→用金属与铅卡片进行炼成，降低敌人的攻击力。

连接通信线和朋友们通信炼成！！

同前作一样，本作也能利用通信线进行“通信炼成”。互相交换卡片，进一步升级，将自己的卡片炼得更强吧！

这就是预约特典！！

本游戏的预约特典也是好料多多！首当其冲就是作为国家炼金术师之证的银时计，表带上还附带了“银怀表液晶清洁剂”。

→携带作为国家炼金术师证明的银时计尽情耍酷吧！（好一条广告语……）

令Fans垂涎三尺的携带银时计！！

钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲 炼成要点

广受好评的《钢炼》游戏第二弹马上就要登场了！爱德和阿尔的儿时好友温丽的参战、使用素材卡片进行炼成然后用炼成枪进行攻击等要素，使游戏得到了大幅进化，更有趣更易于操作，敬请期待本作《钢之炼金术师》吧！

炼成度 80%

とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ

和仓鼠太郎他们一起挑战竞技体育吧!

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.7.15
	类型：ACT	价格：4800日元

在彩虹国举办的“仓鼠大运动会”，是一款由仓鼠君他们展现活跃身影的动作游戏。目标就是和仓鼠太郎他们一同挑战15种竞技项目并取得优胜。



15种竞技一决胜负！目标——全竞技项目金牌!!

仓鼠太郎他们的豪华运动会，分四组队伍比赛，以冠军为目标向大会进发吧。可以选择的竞技项目真是多得让人眼花缭乱，你能赢获所有项目的金牌吗？还是先介绍一下其中的4种比赛项目吧，其实大家对运动会的比赛项目应该很熟悉了。

与可爱的仓鼠们同场竞技!

撑杆跳



↑→用撑杆进行升天大跳！一定要不碰横杆漂亮地跳过去呀！

撑杆大跳跃!!

投铅球

往远了投吧!!



←↑能转着圈把死重的铅球扔那么远还真不容易。

百米竞走

谁更快呢?



→不是百米竞走，而是百米仓鼠竞走。往终点逃吧。

跳水

比谁跳得漂亮

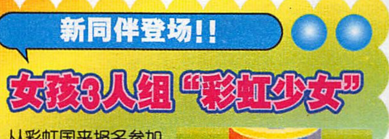


←在空中展现华丽的动作后跳入水中，这可是得高分的关键！

新同伴登场!!

女孩3人组“彩虹少女”

从彩虹国来报名参加比赛的“彩虹少女”是由3位可爱女孩组成的队伍。全队员运动神经超强，成为优胜候补的优秀运动员。



PRETTY



←身体虽小但速度惊人。口头禅是“～なのん”。

CUTIE

→无论如何都要优美地完成比赛的女孩。

BEAUTY





↑从外表上看得出来吗？她拥有你想象不出的力量呦。

究竟谁会最终问鼎呢?

E3展已结束，PSP的造型真是酷！NDS的功能真是多！但不知……价钱几何？（我想我又要攒钱了！）
张晶；15；女；066000；河北省秦皇岛市海港区十七中学三4班；兴趣：玩PS2、GBA、打篮球、画漫画、音乐、睡觉

通过简单的操作就能使出华丽的必杀技和魔法 TREASURE制作的超爽快动作游戏再登场！

守护英雄

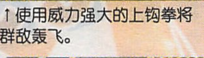
Advanced GUARDIAN HEROES

GBA	厂商：TREASURE	发售日：2004.9.22
	类型：ACT	价格：5040日元

虽然操作简单，但却能发出如对战格斗游戏中那么华丽、多彩的必杀技和魔法，失传已久的ACT名作《守护英雄》终于要在GBA上重新火爆登场了。借此机会，我们先介绍一下新主人公之一“恩”的几个爽快技巧，不过这还只是其众多招数中的冰山一角呦。



↑使用威力强大的上钩拳将群敌轰飞。





↑此招最猛！攻击范围达到全屏幕，可能是类似于“保险”的技巧。



↑格斗游戏中常见的投技，把面前的敌人也砸倒吧！

攻击键连打发动连续技



↑→连按攻击键，发出痛快的连续攻击。



→能将敌人的行动束缚住的重力弹，这帮动弹不得的家伙就等着被狂殴吧！

地震

←撼动自己周围的地面，近身的敌人都会被震飞，但对飞在空中的敌人应该无效吧。

输入指令使出强力必杀技吧！



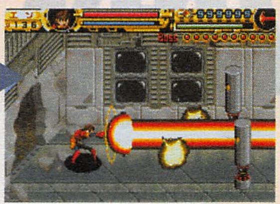


↑精彩的连续技，一气呵成！先将对手卷空中，然后自己也跳起来给敌人补上几招！此套连招之前以普通攻击始动，之后再能用魔法追击的话就太爽了。

空中也能自由自在地连击

三种属性的魔法攻击

本作中的魔法分为火、冰、雷三种属性，各角色掌握的魔法类型不尽相同，而魔法的威力又分为5个等级。希望与前作一样，使用方向键把魔法“搓”出来。



↑火魔法发动！与RPG相同使用魔法要消耗MP值。

同属性的魔法，等级不同也会发生很大变化。



↑等级1的冰魔法“冰地”，在自己面前做出冰魔法阵。



→等级3的冰魔法“冰矢”，射出的冰针威力应该很高。

想知道一个穷玩家的一天怎样过去：打GB时想着GBA流口水，翻着旧《PG》一遍又一遍，想着GBA看天花板发呆，55555，谁能来扶贫啊～～（雪人你单身也不能轻男重女啊！《PG》面前人人平等！）罗胜克；15；男；546400；广西罗城县自来水厂

无论是菜鸟还是高手都能享尽游戏系统的乐趣

《守护英雄》作为一款ACT类型的游戏，系统并不复杂，又不失巧妙，所以不论新手老手打起来都轻松自如。TREASURE奉献给我们的游戏绝对错不了。一起来看看游戏的主要模式——故事模式中的精彩系统吧。





↑故事开始，主人公继承了传说英雄之魂背负起了战斗的宿命。

连接通信线实现2人、4人作战

只要利用通信线，本作就能实现最多4人的对战，也可在故事模式中2人协力过关。难得这么好的游戏，独乐乐不如众乐乐，拉上好友一起当守护英雄吧！



↑故事模式中两人共抗强敌。

也可以4人对战！





↑4人对战一定超级火爆。选择喜欢的角色上吧！



↑战斗开始！各显身手进行大乱斗吧！

反击　危急时改变战术

在本作中，玩家可以使用障壁来防御敌人消耗MP发出的特殊攻击。此障壁还有另一重要的作用，就是在要被敌人的攻击打中的一瞬间发动障壁的话会出现反击技。敌人被反击技打到就会身体麻痹，出现长时间的硬直状态！危急时善用此招可一口气将形势扭转过来。



↑使用能量弹回敬敌人的魔法攻击。



↑看准时机张开障壁发动反击！敌人就会被麻痹。

攻击相杀　将敌人的攻击无效化

敌我双方同时发动攻击互博时，两方都会受到伤害，日语中将此称之为“相杀”。攻击相杀时，使用障壁反击就不会受到敌方攻击的伤害了。



↑敌我双方攻击相杀会两败俱伤！

↑相当体贴的系统。

各怀使命的角色们

游戏最初只有恩、肖、兰三个角色可供选择，满足条件后将有20个以上的角色能够使用。不知有多少前作的角色会登场。



↑人物状态一目了然的选人画面。







火魔法使　恩
继承火属性英雄之魂的一般兵。爆发火焰一般热血性格的战士。

冰魔法使　肖
继承冰属性英雄之魂的一般兵。拥有冷静的头脑与坚强的意志。

雷魔法使　兰
继承雷属性英雄之魂的一般兵。对自己的身手有绝对的自信。

我把贴纸上的“掌机迷赠”四字剪下贴在我的SP上……于是，我们班掀起了一股《掌机迷》购买狂潮~~
反恐菜鸟；16；男；402760；兴趣：玩CS、玩SP；QQ：348571974

超级模式 大幅提升角色的能力

此系统发动后，主要是角色的行动速度在一定时间内会有所提高，并可使用从一个技巧变为另一个不同技巧的连续攻击，而且防御上升不会被敌人打飞，使战局呈现一边倒的状况。可以说超级模式简直是综合了《拳皇99》中两种爆发模式的特性。另外，当然也会有能量计与其密切相关，只有不断受伤使游戏画面右上的"怒槽"爆满后才能发动超级模式。



↑越挨揍越强，我就是超级系圣斗士英雄！（不是守护英雄吗？）

怒槽闪光了



↑怒槽蓄满后会闪闪发光，将A、B键同时按下吧……

↑恩的身体闪耀出金色的光芒，超级模式发动！





金光闪闪 超级模式发动！

←超级模式发动后，怒槽减干净超级模式就停止了。

恶魔模式 变成无敌状态的复活救助机能

在故事模式中主角的体力减到0后，会出现一位恶魔般的造物主，顺从他将自己的灵魂献上的话，就能复活并发动恶魔模式。在此模式发动的时限内无论怎样体力也不会减少，但时间限制一到还是会GAME OVER，而且又不能回收游戏中的水晶，更要命的是连CONTINUE都没了。到底发不发动此模式一定要考虑清楚！



↓身亡前造物主将会出现，逼你作出残酷的选择。

献出灵魂……

还是不献出灵魂……



←如果决定发动恶魔模式那就开始发飙吧！

能够接关 CONTINUE!

↑不献出自己的灵魂，就得打失败的这一关从头开始。



以无敌状态继续游戏！

←在右上的时间限制内是体力不减的无敌状态。



行动敏捷愚弄敌人
健次郎
前作中就已登场的传说英雄之一，体术和魔法均很强。

追杀反抗军的敌军干部
迪兰
企图再建魔导王国的敌方卡农一伙的干部，出现在恩等人的面前发起了阻击。

妖怪
手持棍棒战斗的怪物，身体很小的杂兵。

妖怪坦克
妖怪乘坐的战车，发射炮弹攻击。

独眼巨人
拥有恐怖破坏力的单眼怪物。

士兵
卡农一伙的下级士兵，持剑战斗。

掌机游戏月旦评六月

游戏月批

文、MINE

随着E3的落幕，游戏厂商开始把注意力投入到新的游戏中，因此本月有不少大家喜欢的游戏发售。不过除了关心日本那面的游戏以外，因为本月有神游公司代理的小神游GBA的上市，属于国内掌机玩家的行货游戏也随之发售了。而作为首发游戏一起推出的是《瓦里奥寻宝记》和主机一起捆绑销售，而另一款作为选购的《超级马力欧2》也在6月上市。这两款出自任天堂的游戏，当年也是在GBA初期的为其保驾护航的作品，游戏的可玩性绝对没的说，不过作为汉化软件没有强力RPG紧跟其后的话相信玩家们应该不会买帐的。不过说归说，还是先看看这款作为捆绑销售的《瓦里奥寻宝记》吧。



和以外GBA游戏不同的是，在进入游戏前和神游机一样会出"健康游戏忠告"的字样，接着会有"iQue 荣誉出品"的字样。进入游戏给人的第一感觉就是觉得神游公司没有用心在做，好像在应付。由于这款游戏是动作游戏，完全没有对话内容，因此翻译的主要是操作菜单，而菜单中的文字大点的还能看得过去，只要是有小文字出现的地方，字体就变得看起来很别扭的样子，而游戏的文字如果不看后面的都很难想的出前面是什么字的说，不过游戏中的一些图片倒都使用翻译后的给替换掉了，不过这也应该算是应该的吧。总体来说这款游戏没有给人行货软件的感觉，倒挺像是业余汉化小组的作品，最起码应该在美工上下点工夫，行货软件要的可不只是中文。不过这个游戏在刚上市的时候就已经被当dump出了，并在网上公布了出来，也使得很多玩家直接就玩到了这款行货作品，而根据可靠情报透露，另一款《超级马力欧2》也早就已经dump出了，只不过暂时没有公布而已。对于这样的软件相信有购买欲望的玩家也会打消自己的念头了，自己花钱的还没有玩到免费的就已经漫天飞了，这怎能让购买行货软件的玩家心理平衡呢，总之在防D上应该下点工夫了。

回到日本市场，本月任天堂的主打作品是《马里奥VS大金刚》。由于美版游戏ROM的先行放出大家应该在上个月就体会到了这款非常棒的游戏。这款游戏可以说把动作马里奥发挥到了极至，游戏里马里奥的动作增加了很多，除了以往动作游戏的普通跳跃，还增加了倒立、前滚翻后滚翻等很多有意思的动作，让操作变得相当的爽快。游戏看起来也很简单，无非就是要取得钥匙打开门去追大金刚，但是由于各种障碍的存在使得要想轻易的拿着钥匙走到门口可不是一件简单的事情，而且要是为了能够取得高分获得星就更要动一番脑筋，用什么样的顺序走、如何消灭敌人都要经过仔细的考虑到。游戏里每到BOSS战以前都有一个很有意思的关卡，要带领那些救回来的玩具马里奥顺

作为《PG》的铁杆支持者，我期期必买，回函卡期期必寄，遗憾的是，没有一次上边角栏。有时很光火，但转念一想，其实能一直欣赏到那么好的杂志，也许已经足够了吧。荣霄；18；男；545001；广西柳州市三中路47号402室；兴趣：音乐、运动、游戏、电影

利的逃脱，由于那些玩具马里奥只会傻呼呼的跟着走，如果不提前帮他们把道路弄通顺的话就算前面有敌人他们也会“勇往直前”的，当然后果就是可想而知的了。

而月底由SQUARE · ENIX推出的《特鲁内克大冒险3A · 不可思议的迷宫》应该有很多玩家都已经等了很久了。这个在DQ中独立出来的商人，每次的冒险都会吸引一大批的玩家，这次游戏画面有了不小的进步，大概是和井入老史有些关系吧，毕竟人家喜欢华丽的说（笑）。这次游戏特鲁尼克一家为了庆祝儿子波波罗的生日出海游玩，不幸遇到了事故被冲到一个小岛上，为了救自己昏迷不醒的儿子，特鲁尼克背上行囊再次踏上冒险的征途。游戏剧情感觉和PS2的很相似的说（偶没有玩那部，不要怪偶的说）。在操作方面本作和以前的作品差不多，去一个地方的时候也要通过走迷宫的形式，而这个迷宫就是吸引大家的地方。由于迷宫都是自动生成的，因此每次进入以后都和以前有所不同，在迷宫中一旦失败就要重新开始使得难度方面有的挑战，尤其是到了后期的时候，高层的迷宫绝对是对玩家的一个考验，再加上迷宫中不能存档这一点绝对是要消耗大家大量的精力，不过好在游戏中加入了睡眠模式，在玩到一半的时候有事情就用一下。下次有时间再重新接上，而且在睡眠模式的时候不仅时间上应该能维持差不多一个星期，而利用这个功能应该也可以实现复制记忆的那个功能。不过这次和以前最大的不同就是可以控制特鲁尼克的儿子波波罗来游戏，而且还能收服怪物伙伴，有点类似于DQ5，这点可在以前的作品中没有的，对自己有信心的玩家一定不能放过这款游戏的说。尤其是对于一些对自己超级有自信的玩家，还有《风来》迷都可以再借这款游戏过把隐，在挑战成功那××层迷宫以后那种兴奋是无法用语言形容的，而且这个游戏还可以说是最耐玩的游戏，每次迷宫都是自动生成，基本上找不到一样的，所以说买上一盘还是很实惠的。如果是普通的玩家还是打消了这个游戏的念头，毕竟很容易让人产生砸机器的念头的（笑）。








另外的《哈里波特与阿兹卡班的囚徒》也算是不错的游戏，游戏的战斗画面给人的第一印象很深，不过其他方面游戏比较中规中矩的，也算是说的过去，不过有上面的《特鲁内克大冒险3A · 不可思议的迷宫》，这款游戏还是被抢了风头。再有就是《超级中国人合集》，虽然游戏画面现在看起来实在是很差，不过随便玩玩的话也还不错。上个月美国那面推出了一大堆的动画以后，结果又得到了任天堂的大力支持，《口袋妖怪》也面市了。每盘卡带2集，目前推出了2张卡带，而效果是目前最好的，看来已经可以完全取代AM3的产品了，效果目前已经做到了目前在GBA上的最好效果，而且容量还是最小，操作最好用的。






总体说这个月游戏不少，大家绝对能玩的过来，也基本能够找到自己喜欢的类型，再不成还有那些动画呢（笑）。不过各位也不要光顾着游戏，考试也要用点力，下月作品可是海量呢，不用担心没的玩。

赠《掌机迷》陈昕乘舟将欲行，忽然掌机叫不停。云云送上《掌机迷》，《PG》助我闯江湖。
陈昕；15；男；361004；福建厦门市禾祥东路28号1328号；兴趣：PC、GBA、足球

硬件市场行情

主机　小神游GBA正式上市

6月8日小神游GBA终于在万众瞩目下发售，而本次的首发城市分别是：上海、广东和成都。销售的主机捆绑《瓦里奥寻宝记》，售价是698元（不过由于采用开放价格销售，各地实际零售价格有不小的差异，捆绑游戏也不同），主机为黑色，而以前公布的铂金颜色的主机会以特殊的形式发售，而购买者可以获得VIP会员的资格。成为VIP会员以后可以享受到下面的一些特殊服务：



——借用GBA游戏卡，多种GBA游戏免费借用、任你玩。

——神游机带回家试用，免费体验RPG大作《纸片马力欧》等三款精彩游戏。

——买神游机送游戏，在指定场所购买神游机，可任选一款神游游戏当场赠送。

不过目前没有得到官方公布的销售数字，而从官方看到的销售市场基本清一色的商场，以这些地点来说应该销售的不是很乐观，我也问了一下认识的游戏店BOSS，人家说基本上没有进这个的，看来小神游GBA真是出师不利啊。

主机　国内GBA以及GBASP相关情报

最近GBASP价格基本上已经掉到了800元以内，价格维持在790左右的样子。不过虽然如此，仍然要小心翻新的机器，只要注意点应该很容易区分开来的。由于现在水货GBA基本上以翻新机器为主（可以说基本没有新机器），所以行货主机的推出会对水货的销售有一定的影响，但是不会很大，毕竟GBA的销量比起GBASP来说要小很多。随着行货主机的发售，相信水货GBA的市场会被慢慢吃掉（当然也要看价格问题了，太高的话就都买SP了）。

烧卡器　EZ-FLASH 2 1Gb 卡带上市

随着EZ2 1Gb卡带悄然上市，EZ工作组有幸成为国内首家发售1Gb烧录卡带的厂商。与业界普遍的浮夸之风相比，EZ一向秉承的是说得多不如做得多，拿出真东西才是真本事的风格。在市场前期并没有做铺垫的情况下，EZ2 1Gb卡带的上市还是得到了很多国内外玩家的关注和询问，真正说明了EZ品牌在玩家们心目中的地位。

这次推出的EZ2 1Gb卡带仍然采用了PowerStar低耗能技术，虽然拥有海量存储，耗电仍然和256Mb PS的卡带相同。大容量的存储空间给发烧级玩家带来更多选择，音乐、视频、游戏、书籍，不用再为1M、2M的空间捉襟见肘。随着存储容量的增加，用于进度存储的SRAM也增加到8Mb，同时配合已有的SMS功能，让你绝无存档空间耗尽的担忧。

[网友发现EZ金手指部分致命错误]

1：由于读取cht文件系统的不完善会造成读取文件后不能全部使用的现象。

2：在修改机战等一些游戏的时候如果把武器攻击力一旦超过OF，读取后会使武器攻击力过高而溢出攻击力变成D344之类，而如果金手指项目过多的话也会认不出后面过多项目的修改。

烧卡器　XG2Turbo-Plus 2004 款红盒纪念版限量发布

XG2T加强版介绍：



[1] 世界首创记忆电池可以随意更换的最新DIY设计，从此再也不用为电池没电而头痛了，随机配高容量的3V锂离子电池3颗(由专业手机电池厂特殊定制生产)，换电池不求人，10秒钟搞掂！

[2] 全新设计的高钢性模具，用专业强化工程塑料铸塑而成，手感油滑

雪人，为什么《掌机迷》是重女轻男呢？若不是来自社会舆论，家庭的压力，学校老师的不允许，我，我就……反正做了十多年男的，我也想做女的，飞月姐，就让我做《掌机迷》的新美编吧！（看《掌机迷》发疯中……）



细腻而晶莹通透，可以轻松"滑进"你的SP。

[3] 配套最新的XG2T 512M专用USB LINKER V2多功能烧录线，烧录充电一体化，为您省下两个充电器，旅游最方便。

[4] 内置32M-64M超大容量的真正FLASH IC硬件SMS记忆系统，绝不会占用半点flash空间，128M/256M都可以拷贝满满的合卡数据，绝无因"容量不够"而中断之痛苦。

[5] 市面最省电卡带，使用全新三菱正品手机专用flash芯片，超长连续工作时间，轻松超越10小时。

[6] 全面采用第二代改进型线路，使用更加稳定。

烧卡器 GBALink网站取消邮购业务

最近GBALink网站公布了取消邮购业务的声明：

电子DIY小组在过去的几年中，陆续开发了多种产品，并逐步健全了销售网络。所以现决定从即日起取消本网站的邮购业务，今后我们将更专注于现有产品的软件升级和新产品的研发，以更好的产品回馈广大支持我们的朋友。关于由此产生的相关事宜解决方法如下：

1.所有已汇款的用户，仍会按时发货。

2.以后打算购买我们产品的用户，请在当地或附近的经销商处就近购买。

3.产品的售后服务均保持不变。所有我们的产品，均实行三个月保换、一年保修，以我们的封条为准，封条破损，不予保修。关于保修，可在原购买处解决，也可寄给我们解决。回邮地址不变，我们负责回程邮资。

烧卡器 EFA-Linker 拍卖引争议





上一期提到的最新的烧录器EFA-Linker在其官方网站上进行8套烧录卡带的竞拍活动，截稿时已经是第8套也已经结束。本来厂家准备以10元底价的形式让玩家竞拍，以吸引人气，不过就几次拍卖的价格看开始还好，由于有人恶意的抬价第三次居然超出官方售价很多，而第四次更是弄的取消了第一次的竞拍结果。后面再出了2次超低价格以后，官方将第六次的拍卖时间延长，同时限制封顶价格，为此很多竞拍者在论坛中抱怨。

而官方也已经公布了卡带的正式价格EFA-linker 256M 邮购价格500元 ，FA-linker 512M 邮购价格750元，希望这种方便的卡带会得到国内玩家的认可。

配件 电影卡日本上市



本月6月9日，电影卡正式登陆日本，不过销售价格目前还不明朗，但是做工上和国内的电影卡的区别还是不小。不仅为了保护版权使用的时候必须插上卡带，而且做工方面也比国内的版本好上很多，功能方面基本相同，终于和AM3的产品正面交锋了。

配件 GBASP开机时间再创新高

也是本月偶然在店里转悠的时候发现的，外形和原先的1200毫安时的电池基本一样，不过除了携带一块1200毫安时的大容量电池以外还留有一个电池仓，可以再把自己SP上的多余电池放进去，而且就像换手机电池那样方便，不用螺丝，装上以后只是比原先SP的外形稍厚了一点，不过总开机时间可是能接近30小时，是目前见到的使用时间最长的电池了。本期有测试。

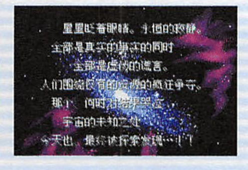
高超；16；男；652100；云南省宜良县宜良一中高181班；兴趣：SP、看《电软》、《掌机迷》、上网
雪人：如果你没有什么不良念头的话，那就可以考虑啊！

模拟汉化资讯

《机械化军队》简体中文初级版本



《机械化军队》是GBA上的一款即使战略游戏，在国内的知名度也不算小，近日由JayChou001汉化了这个游戏，这下子喜欢即使战略游戏的朋友们有福了,赶快上网下载一个中文的爽一下吧！



JayChou001原话：最近刚刚弄出来的,就做了界面的和任务的汉化,其他的还是乱码……蛮好玩的这个游戏，和朋友联机就更棒了，简直可以当GBA上的"星际"来玩……其实……我才学汉化游戏刚两天……比较喜欢这个游戏就拿它来开刀了，向游戏汉化者们致敬，真的很辛苦，为了搞这点我老婆都不理我了，大家给我点儿鼓励吧……

来自"漫游汉化协会"的最新消息





"漫游汉化协会"大家想必都已经很熟悉了，近日他们迎来了协会成立一周年纪念日，为了庆祝自己的生日，有两个热门GBA游戏的汉化测试版被放出，这两个游戏是编号0623的《人形电脑天使心》和编号1283的《马里奥&路奇》，不过既然是测试版，当然完成度不高，也就看看汉化效果，大家慢慢期待吧……

《钢铁帝国》简体汉化版

"熊组"前一段时间好像一直比较低调，但是实际上他们并没有大休息呦！最近他们放出了GBA《钢铁帝国》简体汉化版，好家伙，原来这已经是"熊组"的第六部GBA汉化游戏了,让我们看看这个游戏的介绍：

破解汉化：暗黑破坏熊
图片修改：小嘿嘿
文本翻译：AYAHR

熊组的第六部GBA汉化作品——《钢铁帝国》简体汉化版完成了。不是什么大作，我也就不详细介绍和说明了，原本是我进行GBA图形汉化技术研究和练习用的，研究完也汉化得差不多了，于是决定放出，希望喜欢射击游戏的玩家能够喜欢。

《逆转裁判2》第2章汉化测试版放出



"逆转裁判"系列可谓是大陆人气最高却又最让人伤心的汉化作品了，逆转系列的三作都曾经被汉化过，但是因为种种原因，却没有一个能汉化完整，这造成了很多玩友的强烈不满，有些激进分子的极端做法又反过来刺激了汉化此系列的汉化者，由于担心好心没好报汉化不好受到更多的谩骂和骚扰，使得很多汉化者也视汉化此系列为畏途，这样就形成了一个怪圈……也许，对待这个系列的汉化还是都需要一颗平常心吧……

游戏只为放松，游戏无罪，望天下家长首长师长们理解！我欲入手SP，又恐NDS上市，口袋不胜空，起舞吃泡面，何时能有钱？
王循哲：北京

近日国内知名的汉化组织CGP小组又放出了一个2代的汉化测试版，记得以前CGP小组曾经宣布过由于翻译不足，CGP在2004年11月以前不会在此游戏上投入任何精力的，可能是他们找到了几个新翻译吧？让我们看看他们的声明：



近藤勇：

现在正处于DEBUG阶段，可能将于近期发布。

另：此测试版是本人进入CGP的DEBUTE，请大家多多捧场啦，西西。●破解：SODY ●翻译：近藤 勇 ●美工：PP

国产GBA中文游戏《雷神》

除了汉化，国内还有一些制作GBA同人游戏的小组和个人爱好者，他们也在默默地为中文游戏之梦而努力着，例如我们熟悉的宾宾、黄炎中、混沌星辰小组等等。本月又有一款新的同人GBA中文游戏发布，这个游戏就是《雷神》！让我们先看看作者“tonycai”的原话：

庆祝我做爸爸了，特放上我设计的GBA游戏：扫雷！
注意：在GBA上玩比模拟器上玩会爽得多了……
请大家对游戏提些意见吧！欢迎转贴本游戏。





下一游戏：飞行棋，请提意见！

这位兄弟在初为人父的忙碌中还不忘游戏啊！，让人有种很温馨的感觉，作者的精神也令人敬佩，虽然只是个简单的扫雷游戏，但是仍然希望大家能支持一下，同时也期待作者的下一作品《飞行棋》！

本月新GBC中文游戏

虽然现在GBA都已经进入衰退期了,但是在我国仍然还有一批GBC的死忠,而汉化GBC游戏的汉化者也大有人在,另外很多经典的GBC中文游戏还没有被dump成功，这些原因都使得我们不能忘记GBC上的中文游戏！本月GBC中文游戏也是大丰收，下面就让我带大家去看看。



GBC金庸群侠传中文版

这个游戏系港台的公司所开发，dump者不详,破解者是“卡镠”(就是前些日子破解《仙剑奇侠传》和《水浒神兽》的那位朋友),游戏的素质还不错,值得一玩。

钻地小子中文版

MM们很爱玩的动作+益智类游戏！由“幻想”汉化制作。

星海传说中文版

这个游戏本来是ENIX2001年的GBC游戏大作,目前的《银河游侠》汉化版是D版商汉化的（可恶的D商，又乱改名字），应该也是最近两年内的汉化作品。这次的ROM是由“唐晓东”所dump,并由“KKK”破解，不过这个游戏被D版商汉化后BUG无数，有很多死机、花屏、重启、跳出的地方（汗……），只能期待以后有人来修正了.....

《前进吧，列车！》汉化版



《电车でGO！》（前进吧 电车！）是一款TAITO出品的游戏，因其具有独特的创意和游戏性，所以活跃于各大机种之上。

混沌星辰汉化部正式成立,发布《前进吧，列车！》汉化版。

汉化部参加汉化的人员名单：

●游戏翻译：Suciya
●游戏测试：枫中浪
●友情支持：黑武士
●游戏美工：K.M.Blue

搞没搞错！12期的VCD中只看见一人张嘴闭嘴，什么声音都没听到！偶的PC、VCD机都没问题，我要换盘！必须回答！不然我告你！（今天一试，原来声道错了！）倒~~ 冯振南：辽宁大连

发卖TOP 10 POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间:2004年6月11日～2004年7月1日

1 银河战士 零点任务

NINTENDO | ACT | 2004年5月27日 | 4800日元



5万1477本 累计：5万1477本

银河战士系列一向以出色的动作性和技巧性而为人称道，该作首次登上排行榜并雄居首位。萨姆斯的魅力由此可见一斑。看来，动作游戏仍然是玩家们的第一选择。

名次	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量	累计
2 ↓3	口袋妖怪（火红/叶绿）	NINTENDO	RPG	2004年1月30日	5040日元	2万8552本	212万9732本
3 ↓2	星之卡比 镜之大迷宫	NINTENDO	ACT	2004年4月15日	4800日元	2万6231本	40万3741本
4 初	FAMICOM 大盗伍卫门	NINTENDO	ACT	2004年5月21日	2000日元	2万4154本	5万3682本
5 初	FAMICOM 马里奥医生	NINTENDO	PUZ	2004年5月21日	2000日元	2万2797本	4万1132本
6 ↓6	FAMICOM 超级马里奥兄弟	NINTENDO	ACT	2004年2月14日	2100日元	2万1993本	56万8314本
7 初	FAMICOM 兵蜂	NINTENDO	STG	2004年5月21日	2000日元	2万1290本	4万2573本
8 初	FAMICOM 高桥名人冒险岛	NINTENDO	ACT	2004年5月21日	2000日元	1万663本	3万4244本
9 初	FAMICOM 魔界村	NINTENDO	ACT	2004年5月21日	2000日元	1万6396本	3万2230本
10 初	FAMICOM 水管马里奥	NINTENDO	ACT	2002年5月21日	2000日元	1万5745本	2万9247本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

高考在即，可我还是舍不得手中的PG。连有一天做梦，居然梦见第一题竟是“列举出卡比的五种技能”，倒～～
celine；18；女；E-mail:celine_lei@hotmail.com；兴趣：漫画、PC、GBA

游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2004年7月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年7月15日	怪物召唤士	アーテイン	ETC
临时推迟	最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE	SQUARE·ENIX	RPG
2004年7月15日	仓鼠太郎 仓鼠运动会	任天堂	A·AVG
2004年7月16日	金色的卡修贝尔！！魔界的BookMark	BANPRESTO	ETC
2004年7月22日	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年7月22日	Croquette！4 Bank之森的守护神	KONAMI	ETC
2004年7月22日	续 我们的太阳～太阳少年加戈～	KONAMI	RPG
2004年7月22日	Get Ride！amdriver 闪光的英雄诞生！（暂定）	SEGA	ETC
2004年7月22日	学校的怪谈 百妖箱的封印	TDKCORE	ETC
2004年7月22日	NARUTO 火影忍者RPG 继承火之意志	TOMMY	RPG
2004年7月22日	钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲	BANDAI	A·RPG
2004年7月23日	龙珠Z THE LEGACY OF GOKU Ⅱ INTERNATIONAL	BANPRESTO	ETC
2004年7月24日	噗呦噗呦Fever	SEGA	PUZ
2004年7月29日	花火百景ADVANCE	ARUZE	ETC
2004年7月29日	口袋力量职业棒球1·2	KONAMI	SPG
2004年7月29日	LEGENDS～复苏的试练之岛～	BANDAI	ETC
2004年8月5日	B·传说！Battle BidaMan～燃烧吧！B魂～	ATLUS	ETC
2004年8月5日	向日葵动物医院～宠物医生育成～	TDKCORE	SLG
2004年8月5日	传说的斯塔菲3	任天堂	ACT
2004年8月5日	SD高达FORCE	BANDAI	ACT
2004年8月6日	洛克人 EXE4.5 RealOperation	CAPCOM	A·RPG
2004年8月26日	超级马里奥弹珠台	任天堂	TAB
2004年8月未定	爆裂鼻毛真拳 爆斗进裂大战	HUNDSON	ETC
2004年8月未定	召唤之夜 铸剑物语2	BANPRESTO	S·RPG
2004年8月未定	奇妙的动物岛2 小玉的故事	ROCKET COMPANY	ETC
2004年今夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTURE BRAIN	RPG
2004年今夏	大家的软件系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年今夏	大家的软件系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年9月未定	DAN DOH！！（暂定）	TAKARA	ETC
2004年今秋	飞龙之拳1·2·PLUS	CULTURE BRAIN	ETC
2004年今秋	王国之心 记忆的锁链	SQUARE·ENIX	RPG
2004年今秋	火炎纹章 圣魔的光石（暂定）	任天堂	S·RPG
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君游戏陈列室》（暂定）	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	球斗士VATTROLLER X	BANDAI	ACT
2004年未定	超级猜谜斗士Ⅱ X	CAPCOM	ETC

从来没有人或事情动摇网游在我心中的地位，但GBA的出现改变了我的生活，希望和所有热爱掌机的玩家结成好朋友。
刘大鹏；19；男；115000；辽宁省营口市站前区健康街004-34号；兴趣：打篮球、足球、上网、玩掌机SP；QQ：397983574

情报站

www.4757.com 雪樱

■ BANPRESTO开发的GBA用原创故事组队动作RPG游戏新作《金色的卡修!!魔界之书签》的正式主页开设，游戏预定于7月16日发卖，价格5040日元。



■ BANDAI于"E3 2004"发表的由TOM CREATE会社开发的GBA用横卷轴动作游戏新作《SD高达力量(SD GUNDAM FORCE）》决定在日本地区推出，游戏预定于8月5日发卖，价格5040日元。

■ 任天堂于近日宣布，之前与GBA用《口袋妖怪 火红/叶绿》、《马里奥高尔夫GBA巡回赛》同捆推出的GBA无线通信器应广大GBA玩家的要求决定单独推出，预定于7月15日发卖，价格2000日元。

■ STING决定推出GBA用RPG名作移植版《约束之地Riviera》，该作原为WS主机RPG名作，号称一键操作RPG，游戏预定于2004年秋发卖，价格未定。





■ BANPRESTO代理ATARI会社开发的GBA用动作RPG游戏系列最新作《龙珠Z 悟空传说II》的公式主页于6月7日开设，主页内介绍了游戏的故事、系统以及角色，游戏预定于7月23日发卖，价格5040日元。

■ 任天堂于6月9日在日本大阪召开了经营方针兼新制品说明会,会上任天堂社长岩田聪表示,任天堂的中国合资企业中国神游科技有限公司自2003年底在中国部分大城市推出中国专用"神游机"以来,销售情况不佳,已陷入苦战；中国大陆版"iQue小神游"GBA已于6月8日正式在中国上海、广州、成都三地推出,目前销售的只限于旧型号GBA,新型GBASP将不会推出。

■ 据来自上海部分游戏专卖店的消息称，已于6月8日正式在中国上海、广州、成都三地推出的中国大陆版"iQue小神游"GBA的销售价格采用的是店头开放价格,中国神游科技有限公司的出货价约550元左右，实际销售价格由各游戏店自主决定，故一般价格仅570–600元左右,比任天堂官方定价698元大为降低。另先前中国大陆专用神游机采用固定价格销售及下载游戏,并且游戏店利润极低，也可能是神游机销售惨淡的其中一方面原因。

■ 任天堂移植开发的GBA用动作游戏名作续编《超级大金刚2》的公式主页于今日开设，主页内介绍了游戏故事及新增模式等，游戏预定于7月1日发卖，价格4800日元。

■ 任天堂决定推出GBA用SRPG游戏名作《火焰纹章》系列最新作《火焰纹章 星魔之光石》，游戏以王室孪生兄妹为主人公，以圣石、魔石的抗争为主题，游戏中设有可自由选择的辅助剧情战场，以及增设分支转职系统，游戏预定于2004年秋发卖。

■ TAKARA根据《周刊少年SUNDAY》连载的高尔夫漫画改编开发的GBA用高尔夫游戏新作《DAN DOH!》，游戏起用TV版动画声优为游戏角色配语音,设有故事、各种高尔夫大赛等总共7个模式，并支持最大4人通讯对战，游戏决定于9月22日发卖，价格4800日元。



■ CAPCOM开发的GBA用RPG大作强化版《洛克人EXE 4.5 仿真演习》的公式主页于今日开设，游戏预定于8月6日发卖，普通版价格4800日元，周边BATTLE CHIP GATE同捆版价格5980日元。

■ AM3于6月16日宣布，决定将《口袋妖怪》全系列的TV与剧场版动画搬上GBA用周边ADVANCE MOVIE,预定总计推出500款GBA对应动画软件,其中第一弹为预定于7月17日发卖的剧场版短篇动画《ピカチュウのなつやすみ》，软件单体2499日元，周边同捆版价格4980日元。

■ 由 KONAMI 名制作人小岛秀夫制作，以阳光感应器来搭配游戏进行的另类GBA游戏《我们的太阳(Boktai）》续作《我们的太阳2（Boktai2：Solar Boy Django）》，目前定于7月22日发售!



不知大家注意没有，13期《PG》的53页那幅画，偶看了总觉熟悉，仔细一看原来是多莹啊！旁边的是多朋一族的小兵人，真觉亲切呀！注释：在洛克人危机中出现的反面角色和罗儿（ROLL）正好相反。Freedom


热脑研究



超级大金刚2 道具收集

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004年7月1日
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

本作和SFC上的相比，DK金币增加了18枚。除了每关都能得到之外就是在每世界的2个游戏中和HOMEWORK中得到。羽毛也不本作才有的，每关都有1枚，第1次去参加比赛的时候，也能得到1枚。

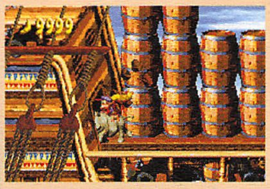
WORLD1

1-1：鳄鱼币——船的裂缝处，跳下去往右边走，进入B桶，在木桶的最上层。

鳄鱼币——骑上犀牛后，往左边下去，按R续力撞开左边的船舱。

DK金币——从本关第2个B桶出来后，往右边走，跳到桶上面，即可看到。

羽毛——第2个DK木桶后的4个木桶的上方用把另外1个抛向空中的方法取得。



1-2：鳄鱼币——从开始的地方往右跳，抓住绳网爬过去跳入B木桶中游戏。

鳄鱼币——捡起炮弹，丢进前面的泡桐里，再进去就可以游戏了。在规定时间内干掉所有的敌人。

鳄鱼币——从第2个B桶出来后第2张网那，往左边跳，跳到旗杆上把另外的1人扔进木桶里。把全部的星星吃后得到。

DK金币——从第3个B桶出来后最右边的旗杆上有DK金币。



羽毛——在有字母O的网上往左边跳到旗杆上可以得2枚香蕉币和羽毛

1-3：鳄鱼币——一开始跳上木桶最上层进入B桶，用宝箱砸蜜蜂，才能得到箱子里的东西。倒数第2个为金币。

鳄鱼币——带"！"的木箱，碰到后变成无敌状态。利用这点冲到前面的木桶的最上层，进入游戏。利用挂钩上去得1金币。

DK金币——一开始跳上木桶往左边跳有挂钩，利用挂钩向前可以得DK金币。

羽毛——有很大的裂缝出，跳上挂钩，往左掉。会被木桶传过去，得1羽毛。



1-4：鳄鱼币——第2个DK木桶上，穿过箱子，用箭鱼冲过去撞进箱子里。(箭鱼就在DK木桶左下)不要被里面的香蕉迷惑。真正的路是没有香蕉的。

DK金币——到关底前，水会快速下降，按住R续力冲过去可以拿到。或在限制箭鱼通过前，丢同伴上去拿。

羽毛——第2个DK木桶上去后，在木箱里看见，穿过木箱拿到。

1-5：鳄鱼币——第1DK木桶后，往左在最上层的旗杆上面有B木桶，进去可以游戏。消灭6只蜻蜓得1枚。

鳄鱼币——第2个DK木桶前吊上挂钩，踩在蜻蜓上弹到上层的B木桶，避开蜻蜓，到达最上层得1枚。

DK金币——从第2个B桶出来后，有蜜蜂上下飞的网往右边跳到旗杆上拿到。

羽毛——在限制蛇通过的后面第2只蜜蜂的上面的网往右边跳可以得羽毛和香蕉币。

1-BOSS

鳄鱼币——消灭BOSS后得到。

WORLD2

2-1：鳄鱼币——炮弹带到前面，放到炮筒里，进去可以游戏。收集完所有星星得到。

鳄鱼币——在敌人藏在木桶里的那里，用蜘蛛张开的网到上层有B木桶。

鳄鱼币——在限制蜘蛛前进的上空有B木桶，把另外1人扔过去便可以进入。利用蜘蛛张开的网到上层拿。

DK金币——骑上蜘蛛后，利用蜘蛛张开的网。到上面拿。

羽毛——红色的鳄鱼后。拾起宝箱砸向敌人可以得羽毛。



2-2：鳄鱼币——一开始的那用女的可以跳到最右边的B桶中。

鳄鱼币——有2只秃鹰飞过来的左边空中有B桶。

鳄鱼币——在3只秃鹰一齐冲过来的

我建议在攻略中以第一人称或加以剧情化的描写，偶尔也可以串通几位编辑们的搞笑对白，因为更多时候我们把PG里的攻略当小说看……
翟靖江；17；男；430000；湖北省武汉市江岸区汉口铁中高二9班；兴趣：电脑DIY、漫画、掌机、ONLINE

平台上。缓慢下降进入B木桶进行游戏。

DK金币——第1个B桶里一进去后，往右边落到平台上。

羽毛——关底的上空中，用扔人的方法拿到。

2-3：鳄鱼币——在限制箭鱼通过前，将上面的木桶拿下来砸向右边的箱进入。

DK金币——在拿到G字母后，碰到海狮后，往右下游，碰到无敌木桶后向上游拿到。

羽毛——在从B桶出来后的水里，在会吸气的第4只鱼上的木箱穿过去，上面拿到。



2-4：鳄鱼币——在限制犀牛通过的路牌的前面的坡，按R续力撞开右面的墙进去。

鳄鱼币——位于记录木桶下方，先到前面坐上气球往左边飞拿到。

DK金币——记录木桶后，字母N的上方，扔同伴上去拿到。

羽毛——在气流的上层，一定能看到。



2-5：鳄鱼币——DK木桶后左边的平台，用迪茜缓慢落下进入右边的木桶，再传过去进入B桶游戏用右边的第2个箱子砸它就能得到。

鳄鱼币——记录木桶右边用迪茜跳进木桶，再传过去进行游戏。

鳄鱼币——骑上鹦鹉后，在有2个扔回力标的敌人那里上去后往右边飞。再向上便能进入。



DK金币——骑上鹦鹉后，在有2个扔回力镖的敌人那里上去后往右边飞，便可以得到

羽毛——遇到迪茜头像的木桶扔她进去，可以得到羽毛。

2-BOSS

鳄鱼币——消灭BOSS后得到。

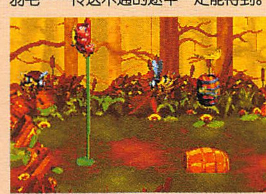
WORLD3

3-1：鳄鱼币——在炮桶的右边空中有扔木桶的敌人，顺着空中香蕉组成的箭头走能拿到炮弹，再丢进去就可以了。

鳄鱼币——字母G的右边，一定能看到的。

DK金币——把犀牛一直带到限制犀牛通过的地方能换到。

羽毛——传送木通的途中一定能得到。



3-2：鳄鱼币——开始的时候往上游随着香蕉进入木箱游戏。

鳄鱼币——拿到羽毛后的下面进入木桶。

DK金币——本关第一个B桶的地方，顺着右上游，可以发现一个由香蕉形成的3字，继续往右上游后即可拿到。

羽毛——在有很多海星星的地方一直沿上面走，就能得到羽毛。

3-3：鳄鱼币——记录木桶后，限制蜘蛛前进的路牌上空，用扔人的方法进去。

DK金币——一开始最左边的宝箱，砸死4个敌人后就能得到DK金币。

羽毛——记录木桶后，第2个鳄鱼桶上方。



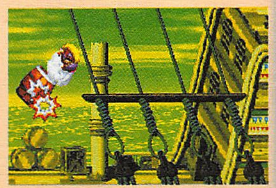
3-4：鳄鱼币——一开始的地方上跳会被木桶传上去，上面B桶，进入游戏。

鳄鱼币——从裂缝中往右落下进入B桶。

鳄鱼币——拿到羽毛后船上，跳上木桶，上层有B桶。

DK金币——记录木桶的左边，从那里往右边掉下去可以拿到。

羽毛——从第2个B桶出来后的木桶上方，注意看。



3-5：鳄鱼币——记录木桶右边有无敌木桶，碰到后立即下水往右边游，沿着香蕉游能进入B桶。

鳄鱼币——拿到炮弹后将它扔进前面的炮桶里。

DK金币——碰到无敌木桶后蜻蜓前的旗杆下方。

羽毛——碰到无敌木桶蜻蜓前旗杆的下方。



3-6：鳄鱼币——在第四组连环发射的木箱尽量往左边发射，就可进入B桶。

鳄鱼币——在关底前面的小沟(沟的右边有四只蓝蜻蜓)跳下去后，鹦鹉会抓住你。朝右上角飞，可进入B桶。

DK金币——在关底前面的小沟(沟的右边有四只蓝蜻蜓)跳下去后，鹦鹉会抓住你。朝左上角飞，可拿到DK币。

羽毛——换上蜘蛛后的空中右边有羽毛。

3-BOSS

鳄鱼币——干掉BOSS可以拿到DK金币。

WORLD4

4-1：鳄鱼币——在一开始的地方把另外的一人丢上挂钩，再向上走，上面有墙壁有洞。要用宝箱砸干掉每个敌人才能得到。



同学们说我像星之卡比，你说这是夸我还是贬低我呢？
董宇晨；13；男；230001；安徽省合肥市庐阳区市委大院4栋601室；兴趣：GBA、PC、武侠小说

鳄鱼币——从第1个拿鳄鱼币的地方出来后，下面的墙壁也可以进去。需要快速到达最上层就能得到。
鳄鱼币——字母N前,跳入木桶里。被传到最上面后,利用蜘蛛结的网上去。
DK金币——N前面的小沟中，跳下去，会看到有2只蜜蜂拦路。将它们消灭后,进去再利用蜘蛛网上去拿。
羽毛——在第2个DK木桶后面，有个香蕉在空中，跳过去便可以挂上隐藏的挂钩，顺挂钩过去得到。



4-2: 鳄鱼币——在行进的途中一定能看到B桶。
鳄鱼币——记录木桶后前面出现丢木桶的敌人，随他一起下去。可以进入游戏。
DK金币——在碰到第二只小鳄鱼之前,会经过一个小房间，在里面跳起即可拿到。
羽毛——字母K后的屋子跳起来拿到。



4-3: 鳄鱼币——当你顺着藤爬上去时,会看到一个“！”桶，利用几秒钟的无敌时间，从木板的裂缝处跳下,往右,最后就可以进入B桶。
DK金币—— 星星桶右边的藤壁有一部分是假的（颜色不同），穿过去后碰到蜘蛛桶，会变成蜘蛛。织网往上爬可以看到有很多香蕉。在左边仔细看,可以发现有些香蕉就在藤壁里，从这些藤壁穿过去就可以拿到了。
羽毛——记录木桶后继续沿藤条前进。有红色和黄色的蜜蜂一起的地方上方有羽毛。



4-4: 鳄鱼币——一开始把人从左边的架子丢上去，在跳到左边的架子上进入游戏。
DK金币——超过10只小鳄鱼（就是成为第1名），就可拿到。
羽毛——字母G后的小屋里跳起来拿到。

4-5: 鳄鱼币——在字母O后面，扔同伴上去拿。
鳄鱼币——拿到球弹，把它扔到大炮里面即可。
DK金币——关底的奖励为DK金币。
羽毛——在丢木桶鳄鱼的地方前面有羽毛，扔去拿.

4-6: 鳄鱼币——在拿双刀的敌人前，利用铁钩和蜂蜜的黏度，一直往上爬，即可进入B桶游戏。
鳄鱼币——在关底前，有个限制动物通过的路牌，路牌的左下方的墙壁可以撞开，进入里面游戏后得到。
DK金币——换上犀牛房间前面跳，可以挂上隐藏的挂钩，再跳到房子的右边拿DK金币。
羽毛——在第2个鳄鱼那，往右边跳，空中有挂钩。再跳到桶里，传上去拿到。

4-BOSS
鳄鱼币——虐待BOSS后得到。

WORLD5

5-1: 鳄鱼币——在有2个木桶那(其中一个为敌人)将木桶往右边扔。可以将前面的墙壁击碎,从而进入。里面用宝箱砸蜜蜂5次才能得到里面的金币。
鳄鱼币——前进到有2个木桶一个为炸药箱的（2个里面都有敌人，1个为红色的）前面那抓住绳子向上可以进入B桶。
DK金币—— 在字母O的正下方,从右边用迪茜缓慢向左边落下,就可以拿到。
羽毛——字母N(在宝箱里)的悬崖下面，跳下拿到,可以挂上隐藏的挂钩。



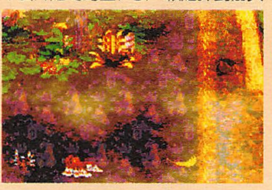
5-2: 鳄鱼币——经过第2扇门的时候下坡处跳上右边的铁轨进入游戏。
鳄鱼币——从本关第一个B桶出来后会自动进入本关的第二个B桶。
鳄鱼币——经过了星星桶之后的第二个鬼门，用轻跳走下面的轨道，即可进入里面B桶。
DK金币——关底前的通道，跳起来就能得到。
羽毛——一开始跳上挂钩，向左下落下，会被木桶传上去。



5-3: 鳄鱼币——在本关有限制蛇通过的路牌的左上方有个B桶。举起桶伴向上扔即可进入,当然用蛇跳也可以进入（在本关的起始点，举起同伴跳起往左上方扔,然后向左走即可拿到蛇）。
鳄鱼币——把炮弹扔到大炮里即可进入游戏。
DK金币——当你来到本关一处又高又窄的地方时（底下是一只在放桶的鳄鱼)，用女猩猩往右边飞过去，就能拿到。
羽毛——关底前的坡上,扔人上去拿。

5-4: 鳄鱼币——骑本关第三只蓝鹦鹉后，尽量往左边飞，最后便可以进入B桶。
鳄鱼币——在字母N的左上角有两只黄蜂，越过黄蜂粘住蜂蜜往上爬，最后可进入B桶。
DK金币——从开始处跳下去后，尽量往左边移，就能拿到。
羽毛——甲虫后面的那只鸟与下一只鸟交班的上层可以得到羽毛。

5-5: 鳄鱼币——拿到字母N以后继续前进，来到一处有很多秃鹰的地方，这边有个会开炮的鳄鱼，等到它的炮弹变慢时，用蜘蛛织网跟着炮弹走，按照香蕉组成的箭头所指的方向，就可以进入B桶。
鳄鱼币——从本关第一个B桶出来后继续前进，不久后可看到一个由香蕉组成的箭头，箭头的不远处可看到一个会开炮的鳄鱼，引一颗炮弹到箭头



你们可不可以设计与GBA大小一样的贴纸（可以贴在GBA上，又可以保护GBA，一举两得，爽啊！）希望你们能接受我的建议，祝你们工作顺利！董振宇；15；男；430021；湖北省武汉市江汉区人民中学初三1班　　雪人：嗯，研究研究中！

处，即可进入B桶。

DK金币——关底的奖励其中一个就是。

羽毛——在有敌人向你开炮的后面，有很多红色和黄色的蜜蜂。在最右下拿到。

5-BOSS

鳄鱼币——击败BOSS后获得。

WORLD6

6-1：鳄鱼币—— 本关第二个DK桶的右上角(旁边有两颗香蕉)的墙壁可以撞开，进去后便和B桶的效果一样。

鳄鱼币——在拿到字母G之后，继续往前游，当水迅速下降时，赶紧往右边游，穿过假壁，即可进入B桶，

DK金币——在记录木桶后，上去后按住R续力冲过去拿DK金币。

羽毛——拿到DK金币后，上去后还有1处水位会下降那。用R续力冲过去拿到。



6-2：鳄鱼币——先变成犀牛后(在第一个DK桶的左边有只会扔铁钩的小鳄鱼，在它的里边就有个变身桶)，继续前进。当你看到一个的箭头（香蕉组成的），用犀牛朝箭头所指的方向撞，即可进入B桶。

鳄鱼币——到记录桶之后，往左上方(旁边有DK桶和黄蜂)跳，穿过假壁进入通道，就能碰到变身桶变为鹦鹉。继续前进，碰到限制鹦鹉通过的路牌。鹦鹉会变成一个炸药桶，炸开香蕉组成的箭头所指的墙，即可进入B桶。

DK金币——换上鹦鹉上场利用飞行，迅速飞上去拿右边的DK金币。

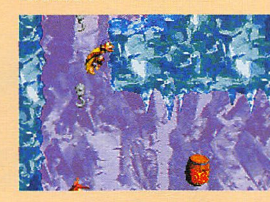
羽毛——在限制颖悟通过的路牌后，不进入墙壁。上去后在右上的空中。

6-3：鳄鱼币——在一开始的地方，将人扔上去，进入洞中。

鳄鱼币——坐上箭鱼之后，上去后往右边游，在有香蕉币的那冲过去，撞破右边的墙壁。

DK金币——从第1个B桶张出来后，字母K上面有挂钩，挂上去拿DK金币。

羽毛——DK金币的旁边，也用同样的方法拿。

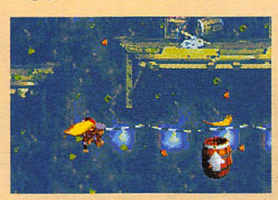


6-4：鳄鱼币——扔回力镖敌人那往左边飞到最上层。便可以看到B桶。

鳄鱼币——关底前下层用木桶砸向敌人，进入B桶。

DK金币——第1个B桶的旁边。

羽毛——一开始的平台下方有羽毛，趁风消失的时候从上空缓慢的落下去拿。



6-5：鳄鱼币——在第3个扔回力镖的敌人后面有炮弹，拿到敌人的的炮桶里。

鳄鱼币——当你来到一处有两个敌人从上面对你向下开炮的地方时，他们左边的门可以进入B桶。

DK金币——当你来到一处弹球一直从上往下落的地方时，会发现两条绳索的中间有颗香蕉，香蕉右边的墙可以进入，来到最里面就能拿到。

羽毛——记录木桶后。上去后又分成2条路，左边为秃鹰，右边为蜜蜂DK木桶旁有蜜蜂飞下来的左上有羽毛。

6-6：鳄鱼币——换成蜘蛛后在右边的墙上有B桶，旁边的墙是可以穿过去的。

DK金币——在上去的途中阶梯中有蜜蜂处，踩蜜蜂下去。可以拿到DK金币。

羽毛——第1次踩蜜蜂上去后的那。续力跳上去拿羽毛。

6-BOSS

鳄鱼币——打败BOSS后得到。



WORLD7

7-1：鳄鱼币——当你攀过长藤(藤的两边有不少秃鹰）站在木板上后，举起同伴往右上方扔，可拿到弹球把它扔进右边的大炮里，即可进入B桶。

DK金币——换成鹦鹉和敌人在赛跑时,从在第一个向下且由香蕉组成的箭头,从右上飞进去，即可拿到。

羽毛——拿到DK金币，往左边飞，就一定能看到。只是路很窄。

7-BOSS

鳄鱼币——歼灭BOSS后得到。



LAST WORLD

1：DK金币——记录木桶往左边，踩着蜻蜓到左边避开刺猬跳进B桶里，用扔人的方法去砸死空中的蜻蜓，注意别碰到蜜蜂，消灭所有的蜻蜓后可以得到DK金币。

羽毛——记录木桶后的悬崖中有羽毛。

2：DK金币——拿到字母N后，进入右边的洞里用木桶砸向蜜蜂。里面的宝箱是炸弹。路口有蜻蜓带到下面里，用炮弹消灭蜜蜂，再丢进木桶里。可以得到DK金币。

羽毛——记录木桶后,从右边落下。进入左边的洞里。可以拿到羽毛。

3：DK金币—— 在终点处可以看到一颗香蕉，香蕉的上方有个可以进入B桶的桶，进入后即可拿到。

羽毛——关底的木箱向右下发射便可以拿到。

4：DK金币——进入本关最后一个十字桶（即玩家可自由控制方向和移动的桶）里，顺着香蕉的分布移动进入B桶,就能拿到。

羽毛——在途中一定能遇到。

5：DK金币—— 换上蜘蛛后，来到这一小关的末尾处（有个箭号桶），织网爬到右上方，往右走进入B桶，就能拿到。

羽毛——换成蛇后从左边跳，到最底的时候就能得到羽毛。

最终BOSS

DK金币——干掉他后就能得到。

文/任天堂世界・NW旅团
陈海





口袋妖怪方块高级解谜模式
12分钟完美通关研究

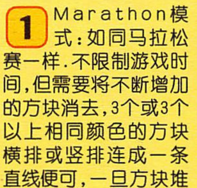
GBC	厂商：Nintendo	发售日：2000年9月21日
	类型：SPG	价格：3,800日元	其他：GBC连接线

为了便于大家迅速入手，我们先简单介绍一下这个游戏的基本操作：

首先是游戏菜单，从上到下依次是单人、双人（需用连接线联机）游戏、入门教学、按键设定、游戏记录选项、游戏设定，这些选项可以暂且不管，直接选1 Player单人游戏，并选择游戏模式，有6种模式可供选择：





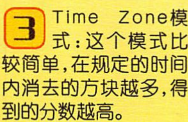


1 Marathon模式：如同马拉松赛一样．不限制游戏时间，但需要将不断增加的方块消去，3个或3个以上相同颜色的方块横排或竖排连成一条直线便可，一旦方块堆积到最高层，游戏也就结束了。



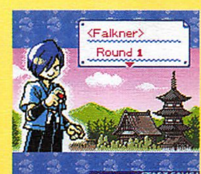


2 Challenge模式：挑战模式下有一定的故事情节，主角在地图上移动，每到达一个地点会遇到不同的对手，选择金银版三主角中的一只与之挑战，战斗的内容同样是要消去方块，对战胜利后将得到新的精灵，从而增强队伍的力量（其实就是加命）。如果你的速度比对手慢，精灵就会被打败，而三只精灵都失败后就Game Over了。

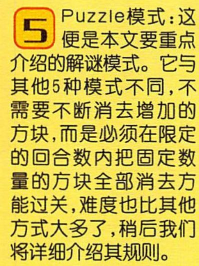




3 Time Zone模式：这个模式比较简单，在规定的时间内消去的方块越多，得到的分数越高。

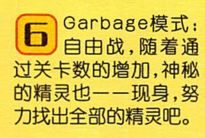


4 LineClear模式：和Challenge模式有点类似，但少了故事情节，而是直接和各大高手对战。



5 Puzzle模式：这便是本文要重点介绍的解谜模式。它与其他5种模式不同，不需要不断消去增加的方块，而是必须在限定的回合数内把固定数量的方块全部消去方能过关，难度也比其他方式大多了，稍后我们将详细介绍其规则。





6 Garbage模式：自由战，随着通过关卡数的增加，神秘的精灵也一一现身，努力找出全部的精灵吧。



OK，现在我们就PUZZLE模式展开研究。

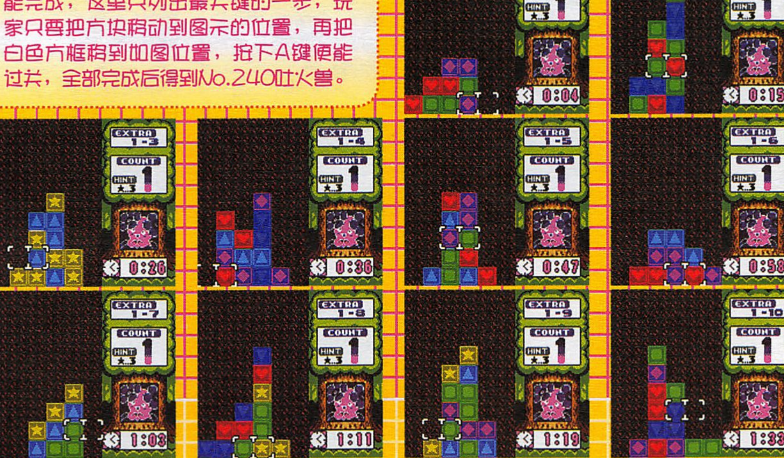
解谜模式下的方块有6种：

其基本规则是：每回合有1－4次的移动机会，不同回合下移动次数是固定的，同样是3块以上才能消去，但必须要在规定次数内全部消完，否则也算失败。游戏共有6轮，每轮10个回合，第9、10回合为可选关，可以选择打或者不打，但不打的话就看不到每局的过关画面了。每个回合的难度不尽相同，但有了开始几关的经验，一般情况下难度大的20分钟左右也能够搞定。全部完成后进入第7轮，只有三关，任意选择一关通过便算通关，就能看结局画面了。不过别急，先不要关机，重新游戏后，仍进入Puzzle模式，系统多了一个自动的存档，选择它重新开始游戏，你会发现游戏进入高级模式，各个关卡的内容和第一轮大不相同，难度大幅提升了！

众小编总算是在各自主持的版块上露脸了，造型很可爱！雪人的墨镜——酷；云云的发型——帅；还有飞月姐……怎么把右手的手套穿到了右脚上！苏宁；22；男；300222；天津市科技大学308信箱；兴趣：听相声、玩游戏

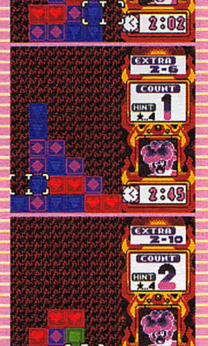
个别关卡甚至有点BT，笔者足足花了半个多小时的时间才搞定，下面便把这个关卡的关键步骤贴出来，以帮助大家顺利过关：

1、第一轮：每回合需要3－4步才能完成，这里只列出最关键的一步，玩家只要把方块移动到图示的位置，再把白色方框移到如图位置，按下A键便能过关，全部完成后得到No.240吐火兽。

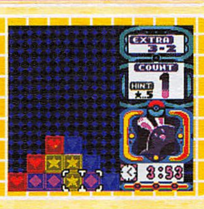


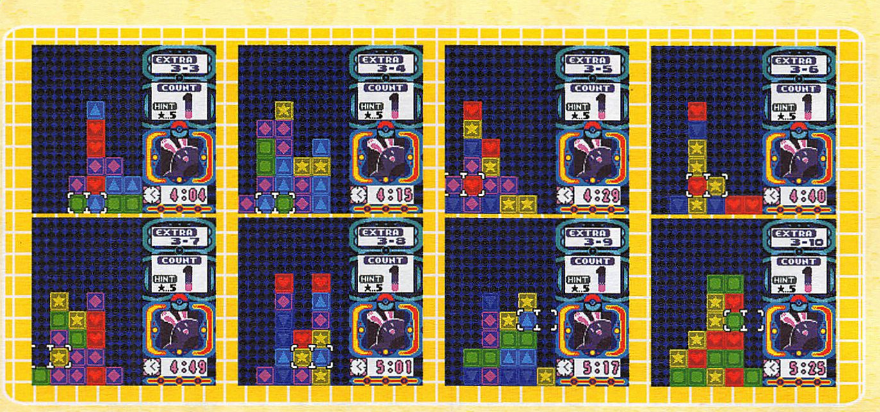
2、第二轮：同样是10关，除第3、5回合外全部要4步才能完成，注意有些方块要先移到空白的区域并下落才能达到图示要求，完成后得到No.173小皮皮。



3、第三轮：玩到这里大家可能已经是气喘吁吁的了吧^_^。同样只有两个回合是3步的，注意不论是哪个回合，前面的几步都不要消去方块，而应该在最后一步一次性消掉，否则你的步骤就是错误的，完成后得到No.175波克比。

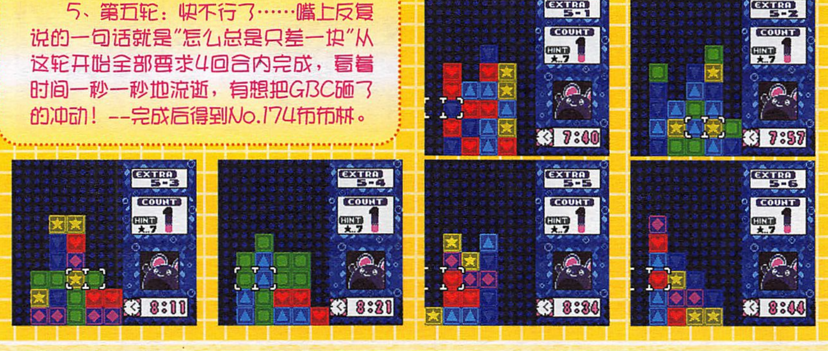





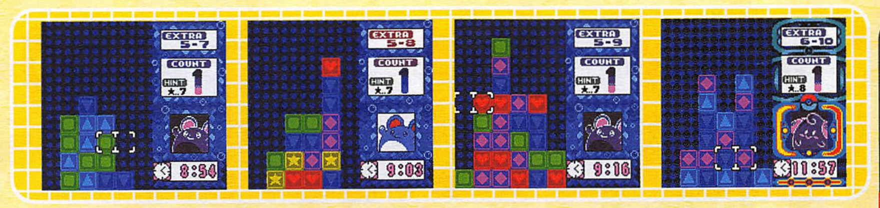


4、第四轮：除了第4回合外都要4步完成，总体的技巧是两个色块间的移动互换，完成后得到No.172皮丘。

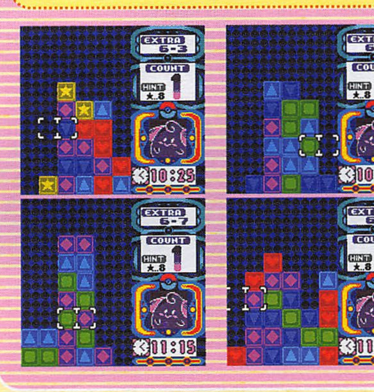
5、第五轮：快不行了……嘴上反复说的一句话就是"怎么总是只差一块"从这轮开始全部要求4回合内完成，看着时间一秒一秒地流逝，有想把GBC砸了的冲动！--完成后得到No.174布布林。

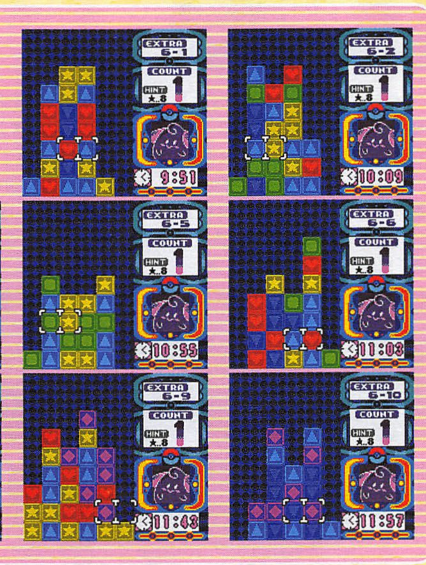


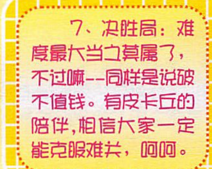
从最开始的GBA到现在的SP，一直陪伴我的卡带就是《恶魔城》了，前些天被女友发现，从此SP不再属于我这个超级掌机迷了，没有SP玩的日子，可真是太难熬了，希望她能快点把《恶魔城》通关，期待中……刘羽；21；男；102206；北京市昌平区沙河高教园区北系外事



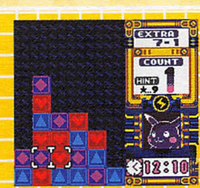
6、第六轮：这一轮玩到第8回合后，系统默认直接跳到第7轮，为了看结局图片，在和博士对话结束后可以返回继续完成第9、10回合，完成后得到最后一只NO.239电力兽。全部是可爱的小精灵啊！

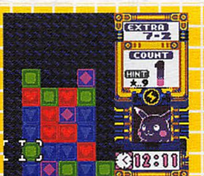


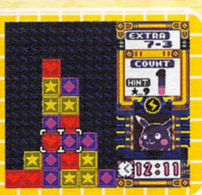




7、决胜局：难度最大当之莫属了，不过嘛--同样是说破不值钱。有皮卡丘的陪伴，相信大家一定能克服难关，呵呵。



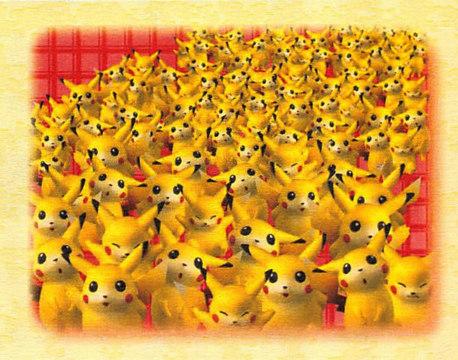


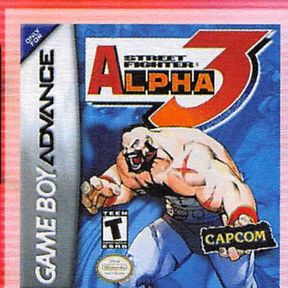




终于通关了，需要的时间大概为12分钟。为了制作攻略，笔者在游戏过程中截图花了一些时间，故这个记录应该还能提高，但10分钟应该是个极限，毕竟方块本身的消去是要花时间的，只能靠移动速度和操作技巧来提升。如果你有更强的记录，别忘了和大家一起分享！

文/口袋妖怪网　皮卡秋





街头霸王ZERO3UP

——全角色连续技浅研——

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.9.27
	类型：FTG	价格：4800日元	其他：——

GBA的格斗大作SFZ3虽然已经发售许久，但完美的移植度让玩家津津乐道，作为格斗游戏，连续技自然是重要的一环。以下介绍的就是SFZ3全部38名人物的强力连续技，每个连续技至少能扣掉对方半数体力，而威力足以一击致死的也不在少数。为了方便玩家上手，每个人物附有一些简单的使用心得。

下面介绍的连技没有V模式，因为在GBA上使用OC实在折磨手指，但这些X和Z模式的连技我想也不会让诸位失望，因为--GBA版SFZ3有那三个cancel开关！（分别是普通技可按轻中重顺序连携；普通技均可取消必杀技或者超必杀技；必杀技均可SC超必杀技！）。全部开启后组合出来的连技华丽程度一点不逊于kof系列，闲话少说，开始吧！

注明：以下连技均由本人在练习模式下成功使出，绝无YY，对手为肯，所cancel超杀均为lv3（因为利用简略指令出招方便么^_^）。Damage设定为4星，若未说明，则均为Z模式。每个连续技附有伤害和HITS数，LP，MP，HP分别代表轻拳，中拳，重拳；LK，MK，HK分别代表轻脚，中脚，重脚。当然，那三个CANCEL开关是一定要开启。

当然，绝大多数浮空追打可以轻易被受身破解，当作娱乐也未尝不可，不要追究其实用性^_^。

隆



万年主角，但本作中只能算是中规中矩。基本打法还是以波动拳牵制，下HP对空，伪波动拳诱骗对方起跳，然后用对空技击落（对手在角落）跳HK－下MK－波动拳－SC真空波动拳－站HP－强升龙拳95％ dam，10hits注意波动拳－SC真空波动拳时不要太快，确认波动拳命中后再SC超杀；之后追加站HP要前进一步，这样才能让接下来的强升龙拳发挥威力。另外，X模式也适用此连技，但超杀后的站HP容易变成特殊技正中二段突，因此前进一步后可用下HP。当然，最后一下强升龙拳可以换成强龙卷旋风脚。

本田



由于本作的cancel开关的存在，让他的连技非常强大，本身技巧性能也好，强烈推荐使用！X模式的普通技性能较差，不推荐使用。

1、跳MK逆向－站MP－站HP－富士之礼 95％dam 9hits。

他的跳MK打逆向非常容易，且这个连技简单实用威力恐怖……

2、跳MK逆向－站LP－站MP－站HP－百裂张手1~2HITS－SC鬼无双 90％DAM 14HITS。

非常华丽，但是难度也大(针对GBA的按键而言)，且威力还不如1，纯属表演之用。建议把三拳分别设定在三个不同按键上，这样成功率会高些。

3、（对手在角落）轻百贯落－站HP－强超级头槌－富士之礼 93％DAM 11HITS。

看似比较苛刻，但是把对方逼在角落，趁其起身时利用百贯落的无敌时间反击对手，就可以发动了。轻百贯落后接站HP要注意时机，对方下落在本田头部高度时较理想；最后超级头槌接超杀无需SC，对方落地前瞬间出富士之礼才能做到6HITS全中。

4、（在角落）HK投－强百裂张手－富士之礼 100％DAM 18HITS！

威力恐怖同时难度也很高，HK投要把对方往角落扔，接下来必须直接出强百裂张手，绝对不能打出站HP，这样的话百裂张手才能全中6HITS。之后的富士之礼无需SC，和3的要领是一样的。

小编同志似乎不但照顾女性玩家，还很照顾北京玩家，应该多关注关注全国各地的玩家，这样以后还会有来自美国、加拿大、英国……的来信，说不定还有来自火星的。吴建中；22；男；210007；江苏省南京市白下区大尧路27号职工大学01级法学1班

桑吉尔夫



绝技螺旋打桩的威力有一定下降，因此，多使用判定强普通技才是取胜之道；此外，旋风拳有一定无敌时间，用来对空比较好用。虽然他没有什么好用的连续技，但是超杀终极原子弹爆炸威力非常可怕，当对手出现破绽后就要狠狠的给他致命一击！

（在角落）蹲HP投/HK投－站MK－站HP－碎金掌－SC俄罗斯空投　100%DAM　8HITS！

难度很低，但威力巨大且观赏性强。站MK或者碎金掌省掉其中一个仍然能做到100%DAM！

阿顿



典型杀手型角色，腿法出色，机动性强，非常容易上手。

1、（XZ共通）跳MK（X模式则要跳MP）－－站MK－站HP－美洲暴击－－P连打追加（此时对手在版边）－－站MK－站HP－强美洲虎飞膝　97%DAM　17HITS！

华丽且难度很小，推荐使用，超杀美洲暴击后P连打可以改变结束动作，此时可追加。

2、（XZ共通）美洲虎牙－SC美洲暴击－P连打追加（此时对手在版边）－－站MK－站HP－强美洲虎飞膝　80%DAM　15HITS。

1的变形，美洲虎牙掌握好下落角度偷袭得手的话就可以SC超杀，对方叫苦不迭。

达尔锡姆



虽然普通技判定远，但是判定并不强，尤其近身战时更加棘手，但好在特殊技瑜伽螺旋和瑜伽脚旋性能都很好，近距离时掌握好跳跃高度多用这招吧！远距离时利用长距离普通技牵制还是能收获一定效果，此外下HP可以躲过不少飞行道具（比如维加的精神爆弹等）并反击，可多加利用。

1、（对手在角落空中）瑜伽天火－后站HP－瑜伽火球－SC瑜伽脚　100%DAM　6HITS！

实用程度低，难度也很高。天火后当对方落在他胸部时才能接后HP（必须拉后，否则一定会变成长拳攻击！），这样后HP全中2HITS，剩下就没什么难点了。

此外，天火后可接后站HK－瑜伽大火－SC超杀，难度会稍稍降低些。

2、（X，对手在角落空中）瑜伽天火－站HK－瑜伽大火－SC瑜伽脾气　95%DAM　8HITS。

难度比1小很多，威力也差不了太多，X专用。

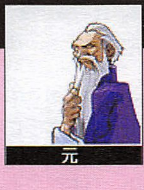
3、（在角落）近身HP投－站LP－瑜伽脚　85%DAM　8HITS。

勒技后的典型浮空追打，接LP是为了降低难度，接HP也未尝不可。

4、（X专用）站HP1HITS－瑜伽火球－SC瑜伽脾气　70%DAM　7HITS。

简单实用威力高。不要以为他没什么实用的连续技，小看他还是要付出代价的。

元



非常强大的元老头，但却不好用；忌流连技阴狠，但是丧流的普通技性能更佳；GBA上不方便切换两种模式实在头疼，为此更改键位放弃熟悉的按键排列更是不行，所以只有牺牲你了，元老头……

1、丧流　跳MK逆向－下MK－下MK－下HP－惨影－强逆泷－K连打追加　理论上18HITS。

逆泷后有节奏的连打K最多能有8HITS，但我不得要领，只能打5HITS，还请各位高人指教。惨影后变换忌流，之后可用站MK－蛇咬叭追加（前提是惨影后还要留下POW放超杀），实用程度也很高。注意，X模式中没有丧忌流切换的。

2、忌流　徨牙－站MK－蛇咬叭　90%DAM　5HITS。

徨牙同样可以像美洲虎牙那样控制距离，打飞对手后追加非常简单。

3、忌流　（在角落）HP投－站MK－下HP－蛇咬叭　100%DAM　7HITS！

又一招简单实用的投技后追加，难度也非常低。

4、忌流　（对手在角落）跳HP－下LK－下HP－蛇咬叭　100%DAM　6HITS。

下LK可令对方浮空，最后以可怕的蛇咬叭终结。

雪人：真的吗？那俺还是先学学火星语！
《PG》第10期10本才要10RMB？是总编疯了？还是雪人不懂罗马数字（注：罗马数字“X”为10）？详情请看《PG》VOL.13的第126页。

伯迪



属于蛮力型角色，X模式中和对手拼血更是厉害，站HP和站MK性能比较好；牛头冲撞判定强且出招较快，牛角冲撞出招较慢但有较长的无敌时间，需好好利用。

1、（XZ模式共通，在角落）HP投—站MK—站HP—强牛头冲撞—SC我是伯迪　100%DAM　13HITS！

仍然是投技追加，节奏需好好把握。强牛头冲撞和超杀都不要出太早，否则会落空；无超杀时，X模式中站HP后按上追加1HITS泰山压顶，威力也有70%之多。

2、XZ共通　跳下HP逆向—站MK—站HK—我是伯迪　92%DAM　8HITS。

简单实用，威力不菲，强烈推荐。

3、（在角落）HP投—站MK—站HK—强牛头冲撞—SC我是伯迪—停止—站MK—站HP—强牛头冲撞　100%DAM　15HITS！

和1很类似，但纯属表演用。因为Z模式的超杀我是伯迪在第3HITS时按下任意键就会停止动作，此时就有机会继续追击。但奇怪的是，这个超杀停止并不是每次都能成功，有时候会不灵，还请高人赐教。

其实"我是伯迪"打中地面的对手时停止，还可以尝试追加站LK，MK或者超杀一类出招快的技巧，但难度仍然很高。

科迪



众所周知他的普通技性能很好，V模式的OC连技也是简单好用，但X和Z模式相对就要差一些了，连续技上的匮乏就能看出来。

1、（对手在角落）跳HK—站MK—站HP—终极毁灭—站HP—强罪名提升　85%DAM　27HITS。

虽然HITS数非常多，但是威力修正后实在太小了，但好在难度较小。

2、（X专用，对手在角落）终极组合发动—跳跃攻击—不断按任意键追打。

需要解释一下，终极组合发动后一段时间内科迪变成传统的《快打旋风》模式，站立任何攻击都变成快拳，跳跃攻击一律变成能打飞对手的跳踢，而且可以左右改变面向的方向（完全是清版动作游戏的设定了）。在角落用跳踢击飞对手后，不断利用快拳让对方无法落地，直到持续时间耗尽。笔者最多打出来17HITS，但忘记了威力，这个HITS数还是有很大突破希望的。

此外，发动终极组合后，也可以使用快打旋风的绝技——左右摆拳折磨对手，但要保证HITS不中断以及不把对手打开距离，难度也是不小。

凯



SFZ3的绝对强者，各方面性能可谓都是一流的，唯一缺点就是跳跃太飘，容易被对方击落。对于喜欢受身的对手，武神八双拳可以给他们致命打击！

1、（在角落）HK投—站MK—站HP—强武神旋风脚—武神八双拳　85%DAM　19HITS。

由于攻击力修正的关系，最后的超杀威力非常不理想，所以只是用来表演用了。

2、（对手在角落）跳HK—下HP—中武神旋风脚—下LP—轻崩山斗—SC武神八双拳　87%　12HITS。

比较华丽但是难度不高的连续技，唯一缺点还在于被攻击修正削弱了威力吧……

3、武神依祖娜落·肘击—SC武神八双拳　60%DAM　7HITS。

非常实用的连续技，凯偷袭得手后，一落地就要SC超杀。

罗伦托



典型的游斗角色，灵活使用好特殊技高跳，湄公河轰炸和湄公河逃脱是每位罗伦托USER必须要掌握的；LV3超杀威力俘虏判定很远，可以多加利用。

1、钢刀雨—走近下MK—下HP—强爱国者之轮3段　90%DAM　22HITS。

这个连续技没什么，不过下MK—下HP—爱国者之轮3段的连续技实用程度非常高。

2、威力俘虏（把对方往角落拉）——站MK—站HP—刺客击—投飞刀　92%DAM　4HITS。

威力俘虏偷袭得手后控制把对手往角落牵引，接下来追打就可以了；注意刺客击的追打投飞刀要很快，不然接不上。

林鑫练：16；男；522071；广东省揭阳磐东南河四片巷内前北一巷11号
雪人：如果邮局也按你的方式理解，那你永远也收不到书了！^_^

苏杜姆



CANCEL开关打开后连续技非常恐怖！且他的指令投性能也很不错，是又一值得信赖的王牌角色。

1、跳HK－站MK－站HK－中地狱－SC冥土之礼　95%DAM　11HITS。

非常简单好用，但破坏力极其恐怖，苏杜姆的必修连续技。

2、跳HK－站MK－站HK－强大凶　80%DAM　9HITS。

没有POW时的实用连续技，看威力就非常吓人了。

罗丝



比较平庸的角色，机动力和必杀技性能较差，但好在超杀和普通技都还算好用。

跳MK逆向－下HP－强灵魂螺旋第2HIT－SC奥拉灵魂透LV3　92%DAM　7HITS。

强灵魂螺旋必须在前2HITS就SC超杀，第3HITS会打飞对手，这时候SC超杀威力就会大打折扣。

此外，使用超杀灵魂图画后虽然HITS数大幅度增加，但用在连续技中威力反而会降低，因此就没有介绍必要了。

樱



V模式中也是强的可怕，但由于GBA上使用OC非常痛苦，因此为了保护大家的手指，还是去使用另外两个模式吧，能力也不差的。

1、跳MK逆向－站MK－站HP－强盛樱拳第4HITS－SC乱樱　92%DAM　14HITS。

唯一注意的就是强盛樱拳必须在前4HITS取消超杀，否则就会把对手打飞。

2、(对手在角落)跳HK－下MK－站HP－强春风脚－下MK－下HP－轻樱落－空中追打3段　95%DAM　11HITS。

少数威力不菲但不需要POW的连续技，难度不算高，多多练习即可掌握节奏。

3、(对手在角落)跳HK－下MK－站HP－强春风脚－下MK－下HP－波动拳－SC真空波动拳　100%DAM　14HITS！

和2一样，都是把对方打浮空，最后追加不同而已。波动拳有三阶段，需要根据对方浮空高度不同来决定使用哪一个阶段，有一定难度。但总体说来实用程度不高。

卡琳

无论从连续技，必杀技和普通技性能上来讲都是一流的，当然，上手使用起来有一些难度。

1、跳MK逆向－下MK－站HP－强红莲拳·拳·脚（对手浮空近角落）－－站MK－站HP－中无尽脚－SC神月皇王拳　100%DAM　20HITS！

威力巨大的一击死，难度也不大；需要注意的就是红莲拳后的追加不要自己太靠近角落，否则站HP会把对手打飞。

2、跳MK逆向－下MK－站HP－强红莲拳·拳·拳－SC神月皇王拳－－（对手在角落）－－站MK－站HP－中无尽脚　97%~100%DAM　19HITS！

1的变形，但使用起来更简单。如果POW无限的话，还可以在中无尽脚后再接一个神月皇王拳，那么就有28HITS。

3、跳MK逆向－下MK－站HP－强红莲拳·拳－SC神月神扉开关　90%DAM　12HITS。

简单实用的连续技，卡琳FANS必修的连续技。

丹



各方面性能都比隆肯豪差一些，因为我道拳中远距离不能牵制，靠近距离肉搏就比较惨不忍睹了。但V模式连续技却比较好用，还是推荐使用V模式。

1、（对手在角落）跳HK－下MK－我道拳－SC晃龙烈火　87%DAM　9HITS。

像样的连续技几乎没有，只有拿这个凑数了，果然他是最弱的格斗家……

2、晃龙拳（近距离命中）－－晃龙烈火　60%DAM　6HITS。

在角落有可能打出来7HITS，威力增加为65%DAM。

美加



普通技的牵制能力较差，但判定和攻击力都很高，很适合用来防守反击；比起桑吉尔夫，她虽然缺少了牵制能力，但有较强的连续技。

1、跳下HP身体压逆向－下HP－撒旦之吻·拳·拳　75%DAM　4HITS威力非常高，但撒旦之吻的追加威力有时候有浮动。

我对你的思念是无边的，你给我留下来的形象——像是神灵塑造的一样，使我永远把你记在心上，啊……我爱你《掌机迷》，你是我最向往的书籍。钟江；15；男；400020；重庆江北区观音桥建新中学初二7班；兴趣：打GBA-SP、打篮球、看PG、喜欢MZ

2、跳下HP身体压逆向−下MK−彩虹飞砂　75%DAM　12HITS。

非常普通，没什么可解释的。

朱莉


ユーリ

应该说两姐妹如果不在双人战中，整体性能比嘉米是要差一些的。不过朱莉的独门绝招毒蜂刺非常好用，用作连续技，突进还是封位都很优秀。

1、（对手在角落）加速器针刺−站MK−站HP−中毒蜂刺−SC反向驱动器　80%DAM　12HITS

中毒蜂刺只要落地后就SC超杀即可。

2、跳LK逆向−下MK−下HP−中毒蜂刺−SC反向驱动器　75%DAM　11HITS。

中规中矩的连续技，基本上是她的主要连技手段。

朱妮


ユーニ

虽然有音速滑行，邪恶联盟等适合游击的技巧，但主要两招必杀技都是蓄力系，反而让朱妮机动性的优势不容易发挥出来了。维加召唤的超杀很好用，找到机会切勿放过。

跳LK逆向−下MK−下HP−中旋转箭−SC维加召唤　70%DAM　9HITS。

华而不实的连续技，中旋转箭−SC维加召唤加在一起还不如超杀针刺者的血多。

杀意隆


殺意の波動に目覚めたリュウ

除了多出来瞬狱杀，阿修罗闪空，灭杀豪升龙外，比起普通版的隆，波动拳和升龙拳的性能也有一定提高。

1、（对手在角落）跳HK−下MK−波动拳−SC真空波动拳−站HP−强升龙拳　98%DAM　10HITS。

和普通版本的隆同出一辙的连续技，要点完全一样，不再重复了。

2、跳MK逆向−下LK−下HP−灭杀豪升龙　90%DAM　11HITS。

简单实用但威力恐怖，也符合隆这种朴实的风格吧。

春丽


春麗

机动力很高，普通技性能出色，很善于捕捉到对方的空隙予以反击，但实用的连续技不多是个缺点。

1、（对手在角落）鹤脚落−站MK−下HP−强气功拳−SC霸山天升脚　93%DAM　13HITS。

难度不高，只要注意站MK−下HP−强气功拳需要一气呵成，不能有停顿。SC超杀不要太急，稍迟片刻再出，才可全部命中9HITS。

2、（对手在角落）鹤脚落−站MK−下HP−中旋圆蹴−SC霸山天升脚　95%DAM　13HITS。

1的一种变形，难度反而稍稍降低，威力相差不大，萝卜白菜各有所爱咯。

3、跳MK逆向−下HP−强气功拳−SC千裂脚(此时对手近角落）−−下MP−下HP−强天升脚　100DAM　15HITS!

跳MK打逆向不如跳LK容易，实战中还是用跳LK来逆向，只不过这样的话，连续技威力不足以一击死了。值得一提的是，如果使用LV1千裂脚,之后的追加可以换成站MK−站HK−中旋圆蹴−SC霸山天升脚,威力稍低但更加华丽!

4、（X专用）　跳MK逆向−站LK−下HP−千裂脚（此时对手近角落）−−站HP−强双发倒　97%~100%DAM　12HITS。

和3基本类似，千裂脚后站HP如果时机得当，接下来的双发倒会直接打中；否则仅用末梢判定打中威力会减小，不能一击死。

杀意隆



ケン

虽然不及豪鬼那般强大，但在Z模式中却完全不逊于豪鬼。连续技威力恐怖且容易掌握，初学者也能轻松使用好。

1、（在角落）近身HK投−下LP−站HP−神龙拳　70%　19HITS。

又一招投技后追加。注意神龙拳攻击时不断转动方向键和连打按键会增加HITS数，笔者最多能让神龙拳打出11HITS，应该能够更有突破。

2、（对手在角落）跳HP−站HP−强升龙拳−SC神龙拳−站MP−站HP−强升龙拳　95%~100%DAM　16~20HITS。

难度很大，想打出20HITS并非易事。首先强升龙拳−SC神龙拳必须在升龙拳还未离地前取消，且同时想保证强升龙拳3HITS全中可要

《PG》是越来越耐看了，内容也越来越多，不知道可否偶尔登一些游戏背景故事之类的小说，这应该没超过掌机内容的范围吧。
刘易；17；男；677000；云南省临沧地区中学高167班　　雪人：只要读者大人们都赞同，俺当然也不会有啥意见啊!

一番苦练；神龙拳打中后不要急于连打按键，否则之后会无法再追加。总之，该连续技难度太高，几乎没有什么实际价值。

3、（XZ共通）跳MK逆向－下MK－波动拳－SC升龙裂破　93%DAM　10HITS。

极其实用的一招，初学者也能轻松掌握，但看看威力就知道有多恐怖了。

4、（对手在角落）前HK后回蹴－强升龙拳－SC神龙拳－站MP－站HP－强升龙拳　85%~97%DAM　15~19HITS。

与2类似，但是用后回蹴始动实用程度就高的多。

豪鬼


豪鬼

V模式中的OC连技非常强，Z模式中各方面也是相当的平衡，连续技方面更不输于他人。真豪鬼的连续技与豪鬼完全相同，就不重复介绍了。

1、跳MK逆向－下LK－下HP－强龙卷旋风脚－站HP－强豪升龙拳－SC天魔豪斩空　100%DAM　19HITS！

豪鬼的经典连续技，豪升龙拳在空中时还能追加天魔豪斩空，非常实用！

2、（对手在角落）跳HK－下MK－灭杀豪波动－站MK－站HP－强豪升龙拳　98%~100%DAM　14~15HITS。

与隆的连技同出一辙，要点也完全一样。最后的强豪升龙拳若能3HITS全中，就可以一击必杀。

3、跳MK逆向－下LK－下HP－强龙卷斩空脚－站HP－轻龙卷斩空脚－天魔豪斩空　100%DAM　18HITS。

连招1的变形，注意最后的超杀要在低空使出，用简略指令的话↓　→　AB即可。

4、旋风脚－强豪升龙拳－SC天魔豪斩空　80%DAM　12HITS。

旋风脚可以破对方扫腿，因此非常实用。此外，旋风脚可以直接取消超杀，更加简洁实用。

布兰卡


ブランカ

拳脚判定很强，两个特殊技－－前方冲刺和后方冲刺可以方便的接近对手或者逃走，绝招前方滚动仍然性能优越。

热带危机（摇下3~4个西瓜后）－－下MK－前方冲刺（西瓜打中对手，对方在角落浮空）－－站HP－野人放电。

纯属搞笑用。热带危机时不断按键可以摇下来一些西瓜落在地面，用下段技攻击那些西瓜就可以把西瓜踢飞当作飞行道具攻击对手，其实用程度几乎为0。

不过布兰卡连续技虽弱，但是下MK－下HP－强前方滚动的3连组合却是非常的实用，每位布兰卡的FANS都要掌握。

纳什


ナッシュ

其主要打法就是利用特殊技跳跃踢前进或者后退，下MK加上飞行道具音速波牵制；对空交给倒跃踢或者下HP来解决，也是典型的后发制人的角色。虽然特殊技快步可以用来突进，但反不如特殊技跳跃踢方便。

1、（XZ共通，在角落）近身HK投－下LP－音速波－SC正义倒跃踢。

由于威力和HITS数变化太大，因此未标明，此连技也是投技后追打中较难的一个，掌握起来并不容易。

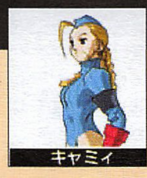
2、（XZ共通，对手在角落）跳HK－站MP－站HP－正义倒跃踢　95%DAM　13HITS。

难度不大，威力也非常高，可惜只有在版边才能完全发挥威力。

3、XZ共通　跳跃踢－正义倒跃踢　70%DAM　11HITS。

跳跃踢性能相当好，躲过对方扫腿后就可以接超杀；下MK－－跳跃踢再接超杀也很常用。

嘉米


キャミィ

上手容易但不容易用好的角色，邪恶联盟让对手防不胜防，但距离不好把握；连续技威力较小且不实用，推荐使用有OC的V模式。

1、（对手在角落）加速器针刺－站MK－站HP－反向驱动器　65%DAM　10HITS。

威力虽然偏小，但加速器针刺集中段技和无敌时间于一体，用来反击还是相当实用的。

2、（XZ共通）跳LK逆向－下LK－站MK－针刺者　65%DAM　12HITS。

难度不大，但威力仍然稍小……

3、（对手在角落）跳HK－下MK－下HP－强旋转箭－SC反向驱动器　70%DAM　10HITS。

威力稍高一些，注意强旋转箭必须等身体落地后才可以SC超杀。

拜森

バイソン

普通技威力很高，但是牵制效果却不怎么好，空中战中更是显露弱势。蓄力系的直冲拳和冲勾拳使用起来也受到限制，但好在连续技不错。

1、（XZ共通）跳HK－站MK－站HP－强直冲拳－SC野牛组合拳　95%DAM　9HITS。

威力极高且简单实用，注意X模式下要把强直冲拳换成强冲勾拳才可以成立。

2、下MK－下MK－站HP－亿万力量冲拳　80%DAM　12HITS。

以下段技始动的连续技，实用性相当高。

巴洛克



普通技判定太弱，还是多多利用必杀技来游斗吧。依祖娜落和制霸天空性能不错，是巴洛克的灵魂技巧。

1、（对手在角落）跳HK－下MK－强魔水晶电光－SC伤疤之镜　90%DAM　15HITS。

没什么难度，注意强魔水晶电光要到第5HITS再取消超杀。

2、下MK－站HP－红色冲击　60%DAM　4HITS

下段始动连技，简单实用。

沙盖特



上虎波和下虎波结合使用来封位效果很好，对空有猛虎上升拳和站HK毫无问题，站MK牵制效果非常好。

1、跳LK逆向－站HP－强猛虎上升拳－猛虎波动炮　80%DAM　15HITS。

强猛虎上升拳命中后无论对方受身与否都无法逃脱接下来的猛虎波动炮的追击，实用程度很高。此外，这个连续技无需开启combo开关就能实现，非常容易。

2、(对手在角落)跳LK－站HP－强猛虎上升拳－站HP－强猛虎上升拳－猛虎波动炮　85%DAM　22HITS。

1的加强版，虽然难度更大华丽程度更高，但是威力却大不了多少，最后的猛虎波动炮威力被修整的非常低。

3、(对手在角落)跳HK－下MK－站HP－上虎波－SC猛虎裂破－强猛虎上升拳　90%DAM　22HITS。

猛虎裂破全中有14HITS，但是笔者手慢因此只打上了12HITS，要想14HITS全中，下MK－站HP－上虎波－SC猛虎裂破必须在极短时间内完成，以免拉开距离。超杀后理论上可以再站HP－强猛虎上升拳，但难度非常大。

4、（对手在角落）下MK－站MK－强虎膝击－SC猛虎波动炮　65%DAM　9HITS。

威力和实用程度都不高，仅仅换一种方式。

5、（X专用）跳LK－站HP－轻猛虎上升拳－站HP－轻猛虎上升拳－猛虎裂破－强猛虎上升拳　90%DAM　14HITS。

X模式也有这种极具观赏性的连续技实为少见，但由于攻击修正，后面的超杀威力已经削弱很多。在非版边时，轻猛虎上升拳只可以追加站HP。

维加



虽然说Z模式有飞行道具，但还是拥有性能很好的"电火车"的X模式更为实用。强"电火车"不但判定很好，且由于横贯整个版面，对手如果不是处在角落几乎就无法反击。利用精神力移动，对方基本追不上他。至于真维加，除了超杀强横外，反而不如X模式的维加好用。

1、下LK－站MK－站HP－超精神爆击　80%DAM　9HITS。

下LK－站MK－站HP目押要一气呵成，另外超精神爆击攻击角落的对手会减少HITS数和威力。X模式中只要把超精神爆击换成膝压噩梦就行了。

2、下LK－下MK－中二段膝压－SC超精神爆击　80%DAM　10HITS。

稍稍比1花哨一些，但从相同的威力上就能看出来不实用。

飞龙



烈火拳实用性高且威力巨大，无论是牵制还是用来连续技都非常理想；炽焰脚对空性能非常好。

跳HK－下HP－烈火拳3段（对手在角落浮空）－－SC炽焰连脚－站MK－站HP－强炽焰脚　100%DAM　19HITS！

有人说，世上最动听的话不是“我爱你”，而是……“你的肿瘤是良性的”！但要我说，应该是：“你的SP是原装的”。
纪骅煊；19；男；350001；福建省福州市仙塔街仙塔新村5座805；兴趣：掌机、电影、漫画、电脑游戏

只有一招连技，但已经非常够用了！烈火拳3段后SC炽焰连脚，几乎已经一击必杀了，之后的追加和鞭尸没什么区别……

迪杰



站MK和下HK的判定很强，能拼下对方不少攻击；真空刀性能更胜音速波，破绽很小，应多加利用 。

（对手在角落）跳HK－站HP－强真空刀－前进站MK2HITS－多重回旋脚　92%DAM　11HITS。

迪杰的真空刀收招非常快，无论是牵制还是命中后追打都相当有价值。

真希



虽然必杀技性能不如凯，但是普通技非常好用，站MK，下MK牵制不错，而站HP，下HP，不仅威力大判定强，而且气绝值高！虽然使用普通技一拳一脚肉搏打法不好看，但却非常有效。

1、驱疾－－MK或者HK追加（近角落）－－SC空中戏天狗　92%~97%DAM　6~7HITS。

驱疾可以2择中下段攻击，但破绽较大，这个连续技的高破坏力让一次成功的驱疾几乎能奠定胜局。

2、（对手在角落）跳HK－下LK－下MK－站HP－铁心崩·脚　100%DAM　12HITS！

非常实用的连续技，就算没有POW，把铁心崩换成强拳头，也能给对方带来近半数体力伤害并且能造成气绝。

古烈



和纳什风格类似，典型的后发制人的角色，脚刀对空性能更好，但拳脚牵制能力稍逊于纳什。

（对手在角落）跳HP－站MK－跳跃踢－正义倒跃踢　90%DAM　13HITS。

掌握起来非常容易，且实用程度很高，一招连续技足矣。

飞鹰

比桑吉尔夫还要笨重得多的大汉，超杀和连续技都太弱，还是建议去使用V模式跳下HP身体压逆向－下MK－站MK－站HK　35%DAM　4HITS。

由于没有什么趁手的连续技，只好将就一下用一般的普通技目押了。

阴



整体性能一般，除机动力较好外没有什么特点，穿弓腿虽然看似是对空技，但性能很差，还不如下HP对空实用。

1、（对手在角落）站MK－站MK－站MK（对手浮空）－－站MK－站MK－站MK－重穿弓腿　40%DAM　7HITS。

前3下站MK基本是一气呵成，接下来等对方下落到阴头部高度时，再接三下连贯的站MK，最后以重穿弓腿追打。基本上表演性大过实用性。

2、跳MK－下MK－站HP－枪雷连击　75%DAM　12HITS。

没什么难度，站HP两下全中后再接超杀不迟。

依格尔



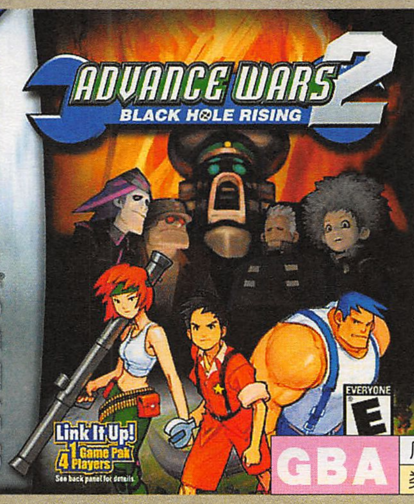
普通技判定非常强，下HP对空出色，站HP牵制不错，下HK的攻击距离非常远。蓝色坎特伯里出招时有打击防御，可以轻松反击，打中对手后可以SC超杀杰克白金联盟，非常实用！

跳HK－站MK－站MK－站HP－中红色牛津－SC杰克白金联盟　75%DAM　27HITS。

观赏性非常强且难度不大，站MK也可以换成下MK用来下段技始动。唯一可惜的地方就是由于HITS数过多，连技威力被大幅削弱。

OK，SFZ3的全部人物连续技就介绍到这里，但该作博大精深，以上研究也仅仅算是抛砖引玉，还请各位街霸爱好者拿出自己的心得来发表，一起支持属于我们所有掌机玩家的《掌机迷》！

文：口袋妖怪网/koflover





美国任天堂公司这款作品成为了战棋SLG又一个经典，朴素但不失生动的游戏风格，简单但深度很高的游戏系统，吸引了无数的玩家，推出一年有余但仍然为广大玩家所津津乐道。而由于《魔兽争霸3》这类即时战略游戏的大行其道，很多人也把目光注意在了这方寸间的战场。作为爱好战略性SLG以及军事的玩家，这款经典不容错过！

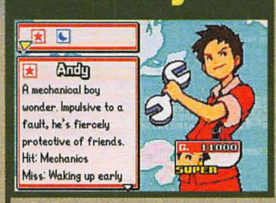
下面，就请大家全面认识这款不容错过的SLG大作，而本文重点在于分析高级的系统讲解以及战术研究。

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.6.23
	类型：SLG	价格：29.99美元	其他：4人通讯

全19名指挥官详解

◇ Orange star势力

Andy



使用方法：初期即可使用。
优点：无。
缺点：无。
co power：hyper repair，恢复己方所有部队2点HP，提升10%防御力。
super power：hyper upgrade，恢复己方所有部队5点HP，并提升其20%的火力，10%防御力及一格移动力。
胜利台词：All Right！And I'll win next time,too！

这是他正常时的部队状态

这是使用hyper upgrade后的部队状态

战术评析：

虽然是主角，但能力平平，且hyper repair太弱，因此在前作中备受冷落。本作中，Andy终于得到了一个优秀的super power——hyper upgrade！这个super power极其强大且蓄积并不慢，凭借super power带来的优势可以发动一次大规模的反击。为了让super power能够发挥最大限度的作用，保护好每一个受伤的部队是非常重要的，这也是评判Andy使用水平高低的重要标准。一般来说，都是蓄满co power槽等待super power，但有些情况下还是需要使用hyper repair的：

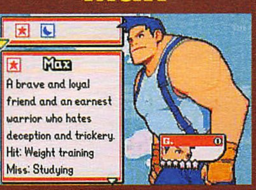
1、当几乎所有部队都受到一定伤害时(部队数量要比较庞大)。

2、当需要利用回复的HP来解决对方某些重要单位，或者需要保护我方重要单位的安全时。

由于Andy没有明显弱点，因此任何战术他基本都能用，对付特点鲜明的指挥官，也可以采取避重就轻的方针来应对。当然，保护好受损的部队永远是第一位，比杀伤对方部队更加重要，为了保证受损部队的安全，使用步兵甚至运输单位当炮灰都是很常见的事情。

偶真命苦，每月省下92%的零花钱，攒了557天，入手GBA，结果还是只能在PC上玩掌机游戏（没钱买卡，555！）。顺便问一下，为何飞月的资料保密？如果永远这样，那干脆把她锁在瑞士银行保险柜里，然后忘掉密码，扔掉钥匙。王东轮；16；男；215212；江苏省吴江

Max



使用方法：初期即可使用。
优点：近战机械部队火力提升20%。
缺点：远程部队火力降低10%，且射程减少一格。
co power：max force，提升所有近战机械部队20%的火力及一格移动力，提升所有部队10%防御力。
super power：max blast，提升所有近战机械部队40%的火力，并提升其两格移动力，提升所有部队10%防御力。
胜利台词：Wahoo！Easy as pie！

战术评析：

显而易见，发挥他的特长，使用近战机械部队强攻是很好的办法。当遇到对方远程武器的防守时，使用max force或者max blast后利用快速的坦克和新型坦克突击很容易撕开对手的防线，如果再配合空军打击就更令对手心惊胆战。与其他co不同的是，max几乎不需要肉盾，排好阵势后正面强攻即可。对于max来说，掌握好合流的技术是非常重要的。将重伤的单位撤离，接下来把后方新单位投入战斗，然后待前方战斗后的单位受到损伤，就果断把重伤的单位与前方受伤的单位合流即可。因此，常常需要合流的max不需要多兵种的搭配，地面部队以坦克和新型坦克为主，适当用一些地对空战车或战斗机防空，资金充裕的话就使用轰炸机，而步兵，运输单位压缩到最低限度，足够占领城市即可，把所有资金全部投入到作战单位上。由于常常合流，因此不必为燃料和弹药问题发愁，但遇到drake时自然还是要补充一些运输车来补给。

虽然战舰是他的软肋，但是潜艇的火力很强，仅靠它在海战中不落下风，唯一需要注意的就是潜艇的燃料问题……

在雾战中，Max往往难以进行顺畅的大规模作战，在非开阔地形上也更加束手束脚。因此需要根据地形，适当调整陆军和空军的比例。另外，为了保持一个开阔的视野，安插好吉普车作为哨兵非常重要。

↑这是他正常时的部队状态。

↑这是他使用max force后的部队状态。

↑这是使用max blast后的部队状态。

Max



使用方法：初期即可使用。
优点：步兵，炮兵火力提升30%，占领速度为1.5倍，运输单位提高一格移动力。
缺点：所有近战机械部队火力降低10%。
co power：double time，提升步兵和炮兵20%的火力及一格移动力，提升所有部队10%防御力。
super power：victory march，提升步兵和炮兵50%的火力及两格移动力，无论剩余多少HP均可一次占领城市，提升所有部队10%防御力
胜利台词：Mission accomplished！Awaiting orders！

战术评析：

她的特点分明，尤其是炮兵火力很强，消灭除中型坦克或者新型坦克以外的单位均不成问题，且性价比很高。但炮兵移动力弱，防御力低下，不能及时投入战斗并且主动攻击的话也如同废物。因此，要想使用好炮兵的作用，就必须利用运输单位运输。虽然炮兵是sami的主要攻击力，但因为它移动太慢，从生产到投入战斗周期很长，往往是远水不解近渴，因此不宜生产过多。此外运输单位移动力高，运输步兵早期抢资源也很不错。

Sami的super power非常强大，直接去占领敌方HQ非常不现实，因为对方不可能忽略对HQ的防守，但使用1~2架运输机去对方HQ附近去碰碰运气也不错，由于发动super power后步兵移动力有6格，常常都能在对方的视野之外，如果对方不事先布置部队设防，有可能这支奇兵凭借victory march的力量踩平对方的HQ。相比之下，double time就很鸡肋，一般情况下没有什么使用必要。

↑这是她正常时的部队状态。

↑这是她使用double time后的部队状态。



↑这是她使用victory march后的部队状态。

Nell



使用方法：以A或者更高级总评完成campaign模式后购买。
优点：她的运气比较高，所有单位都有1/3几率造成预计伤害的110%。
缺点：无。
co power：lucky star，提高所有部队幸运值，以及10%防御力，最多能造成6点HP的额外伤害，平均额外伤害2.5。
super power：lady luck，进一步提高所有部队幸运值，以及10%的防御力，最多能造成9点HP的额外伤害！平均额外伤害5.9。
胜利台词：Nicely fought！See you again.
这是她正常时的部队状态。



战术评析：

Nell的能力相当均衡，各种战术实施起来都没有太大问题。使用一支混合的大部队非常适合她全面但不突出的能力，但因为没有明显弱点，所以也不易被对手所牵制。

值得一提的是Nell的power，通过幸运值带来的额外伤害与武器本身杀伤力没有关系，一个步兵和一个轰炸机在运气相同的条件下能造成相等的额外伤害。因此，如果要发动power，务必多多生产部队，并且要尽量保证更多的部队在当回合中参与攻击，这样获得额外伤害的几率就会更高。面对对方来势汹汹的高级兵种，不妨利用步兵去碰碰运气，有可能就会造成可观的额外伤害从而给对方带来致命的打击哦！

Hachi



使用方法：完成hard campaign模式后购买。
优点：他的部队造价仅仅是正常价格的90%。
缺点：无。
co power：barter，让所有部队造价变为正常价格的50%，提升所有部队10%防御力。
super power：merchant union，让所有部队造价变为正常价格的50%，且所有己方城市都可以生产陆军部队，提升所有部队10%防御力。
胜利台词：Done already？Better luck next time！'
这是他正常时的部队状态。

Hachi

战术评析：

能力全面但拥有着得天独厚的经济优势，使得他相当容易上手使用，更由于优秀的super power，使得打消耗战几乎没人是他的对手。基本上来说他也没什么特别的战术，但有一些Hachi的使用小技巧大家务必要知道：

1、尽可能在使用power时积累更多金钱，这样在使用power后能够趁着大减价的机会疯狂采购。当然，过分积累金钱也会导致战场的溃败，因此大家不妨计算好，积攒的金钱足够趁着减价的回合生产出自己所需要的全部部队即可。有时候生产地距离太远，与其为了图便宜去生产，倒不如及早在较近的生产地生产出来部队及时投入使用。

2、保证火力的前提下，尽量合流受伤的部队。因为部队合流时多余的HP会转化为金钱，而利用大减价期间购买的部队再次转化为金钱的话则是按照正常价格来算的，那么很显然这部分差价就落入自己口袋了……但要注意不要因为过分贪财，而忽略了战场上应该需要注意的战术。

Hachi的使用艺术主要是花钱的艺术，保证资金的充分利用，就能够最大限度发挥他的实力。

◇ Blue Moon势力

Olaf





使用方法：campaign模式中完成Blue Moon剧情后购买。
优点：所有部队不受雪天影响。
缺点：所有部队受到雨天影响，就像其他指挥官受雪天影响那样。
co power：blizzard，让天气一回合中变成雪天，提升所有部队10%防御。
super power：winter fury，敌方全体部队损失2点HP，且天气一回合中变成雪天，提升所有部队10%防御。
胜利台词：Olaf's troops know no match！

战术分析：

Olaf和Andy，Nell等一样，没有

明显的弱点，因此实施任何战术都没有问题，而他最大的亮点就是改变天气的能力。把握好下雪的时机，能对战局产生至关重要的影响。

他的super power-winter fury性能非常出色，但大家请不要把它纯粹当作一种直接杀伤对方HP的技能，而是要好好利用一回合的天气变化。因为下雪后其他CO部队的移动力都被大大削弱，在进攻上难以有效集中火力攻击，而移动力有限，退守也来不及，再加上HP被削减，只能眼睁睁被Olaf的部队肆意猖獗。雪天最主要的价值就是让对方无法有效的集中起来火力攻击，如果有移动力缓慢的远程部队，那么退守时也很难保证它们的安全，因此最终结果就是被Olaf各个击破。但如果Olaf没有集结好部队就匆匆下雪，那么对战局的影响也就小得多了……

虽然说blizzard这个power很多人认为没有价值，但正如上面所说，在集结好部队的前提下，一次下雪也能颠覆整个战局。另外，由于战场瞬息万变，如果只是一味等待super power的话，很可能一次大举进攻的机会就这样被错过了……

注意在雪天时其他CO在公路、桥梁、河流上移动仍然不受影响，而对于广阔的平原地带，以及海战和空战中，下雪的意义就非常大了。当然，如果是Olaf VS Olaf，还是老老实实省下power去使用winter fury吧！不过相同的CO之间，战斗总是非常枯燥的。



↑这是他正常时的部队状态。

Grit



使用方法：campaign模式中完成Blue Moon剧情后购买。

优点：他的远程部队火力提升20%，且射程提升一格。

缺点：近战机械部队火力降低20%。

co power：snipe attack，提升所有远程部队1格射程以及30%的火力，所有部队提升10%防御力。

super power：super snipe，提升所有远程部队2格射程以及30%的火力，所有部队提升10%防御力。

胜利台词：Not bad,y'all! Don't be a sore loser!

战术评析：

Grit对地形依赖相当的高，因为虽然他的远程部队相当的强，但是作为肉盾的机械部队太弱，而步兵和炮兵显然又难以承受猛烈的炮火，因此想在开阔的地形构筑防线是很困难的。但一旦进入崎岖的地形中，他的可怕之处就体现出来了：对方在正面进攻中要不断受到远程部队的炮火洗礼，而且因为地形因素还很难集中起来火力冲破Grit所架设的防线；战场附近藏在森林或者暗礁的远程部队又是非常的让人头疼。而Grit就在对方的焦躁不安中完成狙击手的使命。

高射炮对于别的CO来说比较鸡肋，但对于Grit来说是个宝。比火箭车便宜的多的价格，较高的移动力，使它成为Grit的主要机动作战部队。当然，随身跟随运输车+步兵/炮兵护航也是免不了的。由于他的炮兵并没有得到削弱，因此在小地图上利用炮兵+步兵+运输车+高射炮这组合完全可以发动一次不小规模的rush。而火箭车虽然火力和射程出色，但对于依仗地形的Grit来说，移动起来可是相当困难的事情。导弹车对于不少CO来说价值也比较低，但由于它较高的视野，因此用来保护火箭车不受空军袭击，比起地对空战车来说效率要高的多，而在森林里放一些导弹车，能够击坠途中飞过的空军也是相当赚的事情。

Grit的super power虽然提升了两格射程，但武器威力并没有增加，而且有时候，我们也不需要更多的射程提升，因此抓住机会使用snipe attack已经相当足够。不断在地图上设置好埋伏，一旦成功引诱对方大部队上钩，再发动power一起剿灭无疑是一件快事。

↑这是他正常时的部队状态。

↑这是他使用snipe attack后的部队状态。



↑这是他使用super snipe后的部队状态。

Colin



使用方法：campaign模式中完成Blue Moon剧情，并购买Grit或Olaf后可购买。
优点：所有部队造价为正常的80%
缺点：所有部队火力降低10%。
co power：gold rush，让现有资金增长0.5倍，提升所有部队10%防御力。
super power：power of money，根据现有的资金来提升所有部队火力，每1000G能获取3%的火力提升，所有部队提升10%防御力。
胜利台词：Whew... I won! I really won!

这是他正常时的部队状态。



战术评析：

colin在城市越多的地图上，越能发挥出来他的优势。虽然他的部队火力都比较差，但对于运输单位和用来占领城市的步兵来说，作用却没有被削减。因此colin永远有更多的部队用来进行资源搜集，而扩张再扩张也是他的基本思想。

Colin唯一制胜之道就是要使用比对手更多的高级兵种击溃对方，借助部队造价低廉以及与生俱来的资源优势，全力投入生产新型坦克、火箭车、轰炸机等高级兵种。对于部队能力较弱的colin来说，储备好火力是非常重要的，一定要让大部队紧密的集中在一起避免被各个击破。而super power–power of money吹响了绝地反击的号角，手头只要拥有33000G的现金，全部部队火力就能提升100%，这时候就能够风卷残云般扫荡对手，况且，colin往往手头不只是33000G这么一点……所以，储备火力，储备金钱是colin在战斗中需要注意的事情。

和Hachi有点类似，colin也要掌握好使用金钱的技巧，无论是gold rush还是power of money，都和手头现金息息相关。因此在保证部队数量的同时不要忘了金钱的积累，而之前也说过，在远离战场的生产地生产部队是一件非常没有效率的事情，这时候还不如把资金积累起来。gold rush是一个让金钱增值的优秀技能，但如果手头没有100000G以上，发动一次gold rush还不是很值得。

◇ Green Earth势力

Eagle



使用方法：campaign模式中完成Green Earth剧情后购买。
优点：所有空军火力提升15%，防御提升10%，消耗燃料更少(轰炸机和战斗机每回合消耗3，直升机和运输机消耗为0）。
缺点：所有海军部队火力降低30%。
co power：lightning drive，提升所有空军部队的15%的火力和20%的防御力，其他部队提升10%防御力。
super power：lightning strike，所有行动后的机械部队可以再次行动，提升所有空军部队的15%的火力和20%的防御力，其他部队提升10%防御力。
胜利台词：Another victory! Was there ever any doubt!

战术评析：

他有着最优秀的空军部队，不仅仅因为火力和防御出色，更因为消耗燃料很少，完全不需要为补给问题发愁。这样可以把他的空军部队派遣到各个地方去实施偷袭，侧面攻击，埋伏，甚至是担当哨兵。早期战斗中，甚至可以快速生产直升机去骚扰，因为对手往往都不会在早期生产地对空战车。

在拥有机场的地图中，Eagle控制力非常强，空军无孔不入的打击会让对手非常的头疼，而地对空战车如果被轰炸机先解决掉，没有对空力量的结局可想而知。当然，如果Eagle不小心，让自己的空军部队被击坠也不是什么好事。

他的lightning strike威力非常大，但为了给对方带来最大伤害，一定要储备好火力最大限度发挥super power的价值。另外，一定要在自己部队全部行动后再使用lightning strike，过早使用就等于浪费。



↑这是他正常时的部队状态。



↑这是他使用lightning drive或lightning strike后的部队状态。

一日，见两人斗书店前，观之正浓，稍出近之，问其故，曰："为《掌机迷》也"！我大骇，跳踉大口阚，与其抢之，抢到手，乃去。——此乃《PG》之威力。 黄胤淳；14；男；545005；广西柳州市十三中学034班；兴趣：科幻小说、掌机、CS

Drake



使用方法：campaign模式中完成Green Earth剧情后购买。

优点：所有海军部队防御提升10%，移动力增加一格；所有单位不受雨天影响（视野除外），且有可能让天气变为雨天。

缺点：所有空军部队火力降低30%

co power：tsunami，敌方全体部队损失1点HP且当前燃料减半，己方所有部队提升10%防御力。

super power：typhoon，敌方全体部队损失2点HP且当前燃料减半，同时让天气一回合中变为雨天，己方所有部队提升10%防御力。

胜利台词：I won this time!I can't be beat at sea!

这是他正常时的部队状态。



战术评析：

Drake的海军优势是无可比拟的，另外陆军部队也没有弱点，算是相当平衡的指挥官，可以实施大部分战术。针对他的特点，消耗更是他的长处，因此利用火箭车，战舰等远程部队防守是比较不错的办法。

他的power非常强悍，杀伤HP是次要的，而削减燃料才更加可怕。海军和空军一旦没有燃料那么就会立刻坠毁，而陆军部队仅仅是不能行动而已。因此，如果对方大量投产空军或者海军，那么多多使用tsunami，虽然只能削减1点HP，但主要目的是为了削减燃料；而陆军为主的话，那么就集中使用super power-typhoon，削减HP优先。此外，如果可以的话尽量以消灭对方的运输车优先，不给对方轻易补给的机会。

Jess



使用方法：campaign模式中完成Green Earth剧情，并购买Eagle或Drake后可购买。

优点:所有陆军机械部队火力提升10%。

缺点：所有非陆军机械部队火力降低10%。

co power：turbo charge,提升所有陆军机械部队20%的火力及一格移动力，同时补充满所有部队的燃料和弹药，提升所有部队10%防御力。

super power：overdrive,提升所有陆军机械部队40%的火力及两格移动力，同时补充满所有部队的燃料和弹药，提升所有部队10%防御力。

胜利台词：Never give up! That's my motto!

战术评析：

Jess是陆战之王，和Max不同的是，她即使在崎岖的地形中，一样能利用优秀的远程部队获得先机，而早期利用坦克发动闪电战也是很有威胁的。和Grit相比，她不需要依赖地形就能组织起不错的防线，而比起Max，她又能有效的利用森林，山地等地形发挥远程部队的优势。另外因为她步兵太弱，power又能起到补给的效果，因此不需要生产太多运输车。

她的power和Max很类似，在储备火力后不但能发动一次大规模扫荡，而在埋伏好大量部队后，借助power的能力提升也能完成一次很好的伏击，效果不比Grit或Lash差多少。

↑这是她正常时的部队状态。



↑这是她使用turbo charge后的部队状态。



↑这是她使用overdrive后的部队状态。

◇ Yellow Comet势力

Kanbei





使用方法：campaign模式中完成Yellow Comet剧情后可购买。

优点：所有部队火力和防御力都提升30%。

缺点：所有部队造价为正常的120%。

co power：morale boost，提升所有部队的20%的火力和10%的防御力。

super power：samurai spirit，提高所有部队的20%的火力和30%的防御力，且反击时给对方造成的伤害变成1.5倍。

胜利台词：Kanbei is victorious! We shall meet again!

战术评析：

周年之后的第一期，整刊的布局顿生稳重之感（汗，还是活泼点好）。唉，快高三了，掌机陪我的日子也已进入倒数了。不过，再忙也会支持《PG》。邓轶青；17；男；200040；上海市市西中学高三9班愚园路404号；兴趣：GBA、跆拳道

Kanbei和colin正好相反，虽然部队攻防都很吓人，但因为步兵和运输车价格一样被提高，在占领城市获得资源时就比较被动了。因此强烈建议Kanbei初期不要像其他CO一样忙于生产步兵采集资源，而是尽早生产部队去rush对方。步兵和炮兵配合其他部队去打击对方的资源点，如果能成功占领对方的城市，那么对接下来的战局就非常有利。

Kanbei要注意大部队的阵型，要保证自己的部队尽量和对方一对一交手，切不可让自己部队被对方夹击，在交战时也以消灭对方有生力量优先，不给对方受伤部队回城市修理的机会。另外，他在优势地形中防御能力更加突出，要想物尽其用他的每一个昂贵的单位，占据优势地形是很重要的。

他的super power—samurai spirit价值很高，不但能扫荡对手，而且由于防御能力和反击威力的大幅度提升，接下来对手往往不敢去攻击他，除非使用远程部队。相比之下，morale boost作用就小的多，不是必要关头不推荐使用。

↑这是他正常时的部队状态。

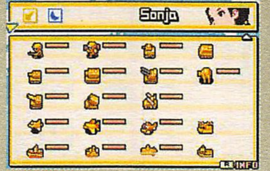
↑这是他使用morale boost或samurai spirit后的部队状态。

Sonja



使用方法：campaign模式中完成Yellow Comet剧情后可购买。
优点：所有部队视野提升一格，HP变为隐藏，反击时火力为1.5倍。
缺点：运气较差，所有部队只能造成预计伤害的95%至100%。
co power：enhanced vision，提升所有部队1格视野并能发现树林或者暗礁中的敌人，提升所有部队10%防御力。
super power：counter break，提升所有部队1格视野并能发现树林或者暗礁中的敌人，并且受到攻击时能先出手反击，提升所有部队10%防御力。
胜利台词：That settles that! It takes brains to win!

这是她正常时的部队状态



战术评析：

Sonja在地图全亮的战斗中实力可以说是最弱，但在正统的雾战中，Sonja可就大不一样了。虽然Sonja的部队火力不突出，甚至因为运气差而造成较低的伤害，但因为视野较高，能很好地发现对手的动向，采取相应的策略。Sonja是典型的以巧制胜的CO，必须利用视野优势，用清晰的战术来弥补部队的不足。由于视野较远，往往她有机会趁对手没发现时首先发动攻击；另外，由于她反击威力很高，因此要多利用优势地形进行防守。

在保证良好的侦察下，多使用偷袭，侧面攻击进行骚扰，在正面战场上多利用埋伏来减少对方的兵力；另一方面，由于她良好的视野，对方的偷袭，侧面攻击以及埋伏的成功率就低的多。她的co power没什么用处，一般来说还是要积攒下来放super power。Counter break不但能提升视野，让躲藏在森林和暗礁中的敌人无处遁形，而且由于能先出手反击，配合1.5倍的反击威力可想而知。

Sensei



使用方法：campaign模式中完成Yellow Comet剧情，并购买Sonja或Kanbei后可购买。
优点：步兵，炮兵火力提升40%，直升机火力提升50%，运输单位移动力提升1格。
缺点：所有陆战机械部队和海军火力降低10%。
co power：copter command，提升直升机部队25%的火力，所有部队10%防御力，且所有己方城市各自出现一个当回合即可行动，HP为9的步兵。
super power：airborne assault，提升直升机部队25%的火力，所有部队10%防御力，且己方所有城市各自出现一个当回合即可行动，HP为9的炮兵。
胜利台词：Hm hm hmmm... I've still got what it takes!

战术评析：

显而易见，Sensei拥有强劲的步兵，炮兵和直升机部队，Sami具备的运输优势他一样也有。虽然

他的其他部队不是很强，但也不至于成为他的软肋。战斗早期，他可以利用炮兵+步兵以及运输车的优势发动一次突袭，而中期组织起一只机动性高的直升机部队去实施偷袭和侧面进攻的任务都非常理想，由于他的空军并没有被削减，因此大批量生产空军是不错的选择。

由于他有运输优势，而power的作用高低与城市数量直接相关，因此投入大批资金去生产步兵或者炮兵占领城市，越多越好，同时不要忘了用直升机去打击或者偷袭对方的城市。Super power—airborn assault能提供免费的炮兵，这些炮兵当然可以用来投入战斗，但如果距离前线较远，倒不如合并起来换成金钱，每两个9点HP的炮兵合并起来就能带来2400G的收入，积累下来也不是一笔小数目哦。另外，如果不是特别需要赠送的炮兵的火力支援的话，copter command其实也非常不错，因为一样能强化直升机部队，但只需要蓄满两颗星就可以发动了。

↑这是他正常时的部队状态。

↑这是他使用copter command或者airborn assault后的部队状态。

◇ Black Hole势力

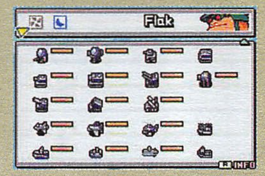
Flak



使用方法：初期即可使用。
优点：所有部队有1/3几率达到预计伤害的110%。
缺点：所有部队也有1/3可能达到预计伤害的90%……
co power：brute force，所有部队能造成-2点至+4点的额外伤害，平均额外伤害1.9，提升所有部队10%防御力。
super power：barbaric blow，所有部队能造成-3至+7点的额外伤害，平均额外伤害4.5，提升所有部队10%防御力。
胜利台词：What was that? A waste of my time!

战术评析：

个人不推荐使用他，相比起Nell来说，他没有任何特别之处，即使是发动super power，部队有可能因为运气不佳而造成伤害减少，而额外伤害上限也不如Nell。因此大家还是使用漂亮的Nell姐姐吧XD。



↑这是他正常时的部队状态。

Adder



使用方法：完成campaign模式后购买。
优点：无。
缺点：无。
co power：sideslip，所有部队提高一格移动力以及10%防御力。
super power：sidewinder（欧版名称为snakebite），所有部队提高两格移动力以及10%防御力。
胜利台词：Heh heh heh... What did you expect?

战术评析：

Adder是非常平衡的CO，没有什么缺点，但也没有任何优点……基本上来说他和Andy，Nell打法类似，以混合部队为主。此外，他的co power—sideslip蓄积很快性能相对不错，可以多多使用，在储备好火力后还是能造成相当伤害。而super power—sidewinder毕竟发动周期长，常常是远水不解近渴……



↑这是他正常时的部队状态。

↑这是他使用sideslip后的部队状态。

↑这是他使用sidewinder后的部队状态。

~未完待续~

文：口袋妖怪网pmgba/koflover



特鲁内克大冒险2

《特鲁尼克大冒险2》这个游戏已经出了相当长一段时间了，但是作为和风来西林齐名的一款A.RPG游戏，其变态的难度仍然让相当大一部分玩家不能完美通关，而里面的各种收集，也让追求完美的玩家津津乐道。在国内，"学习的星组"已经放出了《特2》的完美汉化版，所有的大胖子商人迷们、不可思议迷们、风林迷们（本作即是厂商CHUNSOFT开发的风来系列外的另一系列），还等什么，抄家伙（GBA），看着这篇完美研究重新走进不可思议的迷宫吧！

文/Chinagba.com jshmily

GBA	厂商：CHONSOFT		发售日：2001.12.20
	类型：RPG	价格：6279日元	其他：——

Check 2 迷宫突破篇

（接上期）

◆六、更加不可思议的迷宫

到达不可思议迷宫27F并打倒邪恶之箱以后回家打开家中的音乐盒子，即可进入该迷宫。此迷宫所有道具均为未识别状态，不能带任何道具和钱进入，难度极为变态，也可以说是这个游戏的最最精华的部分，笔者对流程攻略的研究也主要放在了它上面，所有处于水深火热中的玩家，希望看了下文能对你的通关有所帮助。

1识别篇

由于所有物品均未识别，这大大加大了游戏的难度，所以在游戏中道具的识别非常重要，笔者在这里把识别的心得全部"招供"，使大家跨过通过这个迷宫的第一道难关！

●基础识别篇

剑盾：未识别的剑盾千万不要乱装备，特别是中后期！因为带诅咒的几率不小，最好的方法是找到磁石的陷阱后装备，这样即使带诅咒也可以通过陷阱卸下，通过此法可以识别所有剑盾的附加值的大小。

指轮：同上，也要找到有磁石陷阱的地方再装备，如果发现有诅咒即可马上卸下，不然装备上"痛恨、爆炸"等负面带诅咒的指轮的话就没得救了。装备后可以识别的指轮有：远投（丢个东西试试）、力量（自己的力量值加了3）、爆炸（发生了爆炸）、过水(可以跨过河了)、影（可以看见陷阱了）、透视（可以看见远处的敌人和道具了）不怕陷阱（踩那个卸装备的无效了），瞬间移动（装备后走几步转到其它地方了）、幸福（装备后走几步发现经验值上升了）、掉下物品（装备后走几步发现东西掉下了）、识别（装备后拾起未识别的物品变成识别的了），其他的就要通过另外的方法识别了。

卷物：通过念唱识别，但是要注意的是，一定要先逛完整层，然后走到楼梯口再读，不然读到口封印和大风这类负面的，又或者读到吸引的卷物的而刚好此层又有商店的话，都会遇到大麻烦。当然可能会读到圣域的卷物而浪费，玩家不要可惜，当为下次拣到它不浪费交学费了吧！40F以后拣到未识别的卷物一定别乱读，很大几率是银竖琴的卷物！有2个对着物品念唱的，分别是识别和面包，最好对着草这类物品念唱就可以分别了。

草：同上，直接吃了吧，也是在楼梯口周围没怪物的情况下吃，有可能吃到狂战士的种子或者世界树之叶，所以在识别壶多的情况下，也可以考虑用壶。

杖：也是在楼梯口，隔着两格以上距离挥动，听声音(汗，这个实在不好说）和看状态即可判断：换位置是场所替换，敌人飞出是吹飞之杖，敌人变成神甫的是替身之杖，听到"嗡"地一声（- -终于到了

这种难解释的了）的是封印之杖，到后期"啪"地一声，敌人未死的为伤害之杖，相应的，死去的为即死之杖，前方敌人变成物品的是食人箱或者物品转化之杖，敌人脑袋上出现"恐"字并迅速逃跑的是惊恐之杖，显示"XX"敌人防御下降的是降防之杖，使正面敌人不见的是瞬间转移之杖，转移并麻痹的是元术师之杖，使敌人转移并睡眠的是巫师之杖，使敌人混乱的是混乱之杖，睡眠的是睡眠之杖，变为其他敌人的是变化之杖，出现吃加速的种子的声音时是加速之杖，出现踩慢速陷阱的声音是慢速之杖，挥动无效的是拐杖，自己HP半减，敌人HP为1的是刃之杖，出现伤害25HP、替换场所、混乱效果的是祈祷师之杖、出现吹飞、恐惧、睡眠、封印四种效果之一的是妖术师之杖，有HP回复声音的是回复之杖，有HP回复声音并且自己HP增加的是丸得之杖，使敌人看不见的是隐身之杖，变成两个的是分裂之杖，狂暴化的是狂战士之杖。自己HP变成1是大损之杖。

壶：壶的识别很重要，在分清了识别和面包卷物后可以用识别卷物来识别。前期可以使用的壶必为回复之壶，后期的必为魔物之壶，其他的就要通过另外的方法了。

● **识别之进阶篇**

剑盾的识别，因为找到磁石陷阱的几率不是太大，所以玩家手里的武器防具有很多都不能及时识别，而指轮和壶情况就更为严重，那么.请你走进进阶篇，通过商店的买卖价格可以解决80%的问题！

识别进阶之剑盾篇：

剑	买	卖
木棒	200	100
金之剑	2000	1000
铜之剑	400	200
铁之斧	900	200
屠龙剑	1900	700
液体金属剑	4000	2000
正义的算盘	8000	3000
必中之剑	10000	3500
消灭之斧	6000	1600
死亡之斧	9000	2600
妖剑真空斩	4000	1500
斩尸剑	3500	1000
破坏之剑	4300	1300
降魔剑	5000	1400
风之矛	4600	1100
冰之剑	6500	2500
铁镐	600	200
倍速之剑	16500	7000
奇迹之剑	10000	5000
钢剑旋风斩	8000	4000
金属王之剑	20000	10000
婴儿之叉	3200	900
钢铁之剑	2000	1000
洛特之剑	40000	20000
黄金之镐	20000	10000
生命之剑	7500	3000
魔法之剑	4000	1600
封之剑	10000	5000

盾	买	卖
皮之盾	1400	300
青铜之盾	200	100
鳞之盾	900	200
镜之盾	1400	350
钢铁之盾	1000	500
龙之盾	3500	1200
液体金属盾	2000	1000
刃之盾	3200	1000
巨人之盾	1000	450
魔法之盾	9500	3000
见切之盾	10500	3000
防盗之盾	3000	700
技无效之盾	10000	3000
金属王之盾	30000	15000
防爆之盾	8000	4000
黄金之盾	20000	8000
印之盾	11000	4500
洛特之盾	40000	20000

这只是基本价位，如果武器，防具有加1～3的能力，则武器的价格比正常值高一点，反之，如果被诅咒，那么将会比实际值低一点点，通过这样的方法，就可以区别出所有武器，防具是否有诅咒了！同样，对于壶和杖、指轮、草，也可以通过该法来识别，只是有些价格相同，还要再区分罢了！

识别进阶之壶篇：

壶	买	卖
保存之壶	2000+100	600+30
识别之壶	2500+125	500+25
回复之壶	5000+250	1000+50
魔物之壶	5000+250	1000+50
变化之壶	3000+150	500+25
合成之壶	7000+350	1500+75
盗贼之壶	2000+100	500+25
火药壶	2000+100	500+25
不破之壶	2000+100	600+30
说谎之壶	5000+250	1000+50
黄金之壶	30000+1500	5000+250
仓库之壶	2000+100	500+25

注：上表以零为基准数值，后面的加值为壶的使用量每大一时增加的售价。

壶的种类不多，但是对游戏的影响却相当大，从上表可以看出合成壶是唯一卖价在1500加N，买价在7000加N左右的壶，所以看到商店有或者自己身上的卖价在此范围内的壶千万不要错过。而卖价在5000加N买价在1000加N左右却又没有使用功能的壶只有说谎之壶，加之识别基础篇介绍的回复，魔物壶和一使用便知道的盗贼壶,没区别的壶就只剩下保存、识别、变化、仓库、火药，不破之壶了。识别壶的卖价虽然与某些壶相同，可是买价却是唯一2500加N的壶（玩家甚至可以发现，买价尾数出现5的必是识别壶），同样变化之壶是唯一买价为3000加N的壶，遇

到商店有卖的话亦可区别。仓库和火药壶卖价在500加N，如果已经分析出识别，变化之壶，那这两个无用之壶大可摈弃！剩下的两种就很简单了：放进去可以取出来的是保存，反之则是不破之壶。

识别进阶之草篇：

草	买	卖
药草	100	50
弟切草	200	100
眼明草	200	50
世界树之叶	5000	2500
失明草	300	150
不幸的种子	1000	150
狂战士的种子	1000	500
迷惑草	300	150
命之草	100	50
胃扩张的种子	500	200
胃缩小的种子	500	200
速度的种子	300	150
力量的种子	300	150
解毒草	200	100
毒草	200	100
混乱草	300	150
睡眠草	300	150
杂草	100	25
瞬间转移草	200	50
火炎草	300	150
胃下垂的种子	50	25
幸福的种子	1500	500
觉醒草	400	100
黄金之草	8000	2500
麻痹的种子	500	250
跳舞草	300	150
铁化的种子	300	150
遗忘草	300	150

草的识别，其实通过吃就可以辨别绝大多数，笔者这里列出，主要是让大家了解一些特殊草的买卖价格，比如买价为5000的，必为世界树之叶，是无论如何也不能错过的，又比如，店里卖1000的，应该是不幸种子或者狂战士的种子，不要乱吃，而卖价为200的草千万不要乱吃，不然吃到了瞬间转移草的话……为你默哀（笑）。

识别指轮之篇：

指轮	买	卖
过水的指轮	3000	1500
值切的指轮	10000	5000
回复的指轮	10000	5000
防锈的指轮	3000	1500
会心的指轮	15000	7500
痛恨的指轮	15000	7500
防咒的指轮	5000	2500
远投的指轮	3000	1500
幸福的指轮	10000	5000
物品掉落的指轮	10000	5000
透视的指轮	10000	5000
防混乱的指轮	3000	1500
识别的指轮	50000	25000
力量的指轮	3000	1500
防毒的指轮	10000	5000
抗眠的指轮	5000	2500
瞬间转移的指轮	3000	1500
满腹的指轮	15000	7500
盗贼的指轮	15000	7500
漂亮的指轮	20000	5000
影子的指轮	3000	1500
饥饿的指轮	15000	7500
防陷阱的指轮	20000	10000
防人形的指轮	20000	10000
苏醒的指轮	15000	7500
黄金之指轮	100000	50000
爆炸的指轮	5000	2500
生命的指轮	50000	25000
守护的指轮	50000	25000

由上表可以看出，由于有些指轮价格相同，想光靠价格来识别所有指轮是不可能的，但是，还是有很多可以通过价格，效果等来识别的，比如买20000卖5000的只有漂亮指轮，卖50000的该迷宫出现的极其稀少的只能是识别指轮，只要大家多对照表并考虑每种价格内可能是的指轮，就可以发现一些其他的，也只能通过识别壶或者卷物来识别了。

识别进阶之杖，卷物篇，由于通过念唱，挥动就可以识别所有的卷物和杖，所以这里就不再列出价格表了，只把几个特殊的说一下：卷物中卖价6000的为圣域卷物，9000的为白纸卷物，一定不要错过！2000的有两种，一种是吸引的卷物，一种是镀金的卷物，前者可以用来偷盗东西，后者使剑盾不怕陷阱和丧尸类敌人腐蚀，对于通过本迷宫都十分重要，也不要错过。杖中价格超过8000的有4种：替身、即死、拐杖、物品转化之杖，除去拐杖，那3样都是很好的东西，钱足够或者地形合适偷盗就不要落下了。

最后总结一下，所有东西得到物品一律编号，这样你遗失一些东西后再次得到也可以知道这个东西是得到过的，而商店的东西不买也要重新编号命名，尤其是指轮，写上售价，以后重新遇到也可以知道是在什么范围内的指轮。商店内的指轮千万不要乱装备，（剑盾通过售价判断后可以）识别卷物应该优先识别壶，而识别壶应该按照"指轮、杖、卷物、其它"的顺序来识别道具。

2取舍篇

本迷宫的道具相当多，合理使用道具和自我合成较强力武器是通过本迷宫的关键，到了中期，常会碰到东西太多必须舍去一些的情况，那么究竟哪些该留，哪些不用呢？希望你在看了本篇后能找到答案。

剑盾篇：有特殊能力的剑、盾一定不要错过，即使该武器有诅咒也是，剑需要的能力有"人形特效，飞行特效，恶魔特效，不锈"，"必中，3向攻击，会心一击"得到几率相当小，有的话一定要合成，"龙系特效"有的话也合进去吧，虽然只有两个阶段会出现龙系敌人，但是它们的实力却是恐怖的。"婴儿叉"就不要合入了，因为这样做的话，打死敌人后将不会留下道具而只有钱。盾方面"见切，腹半，不锈，防毒"必备，"地雷，特技无效，魔法无效"得

（每月要到20号才能拿到《掌机迷》，确实郁闷……）
超；16；男；317000；兴趣：篮球、电玩、电脑；QQ：82227229

到机会不太高，有的话不要错过，"刃"在后期打贝罗鬼会造成反弹分裂，合不合由你自己决定了。龙炎减半也可以合成，至于防盗，本迷宫不会有小恶魔这类敌人的出现，所以完全不需合成该能力。本着以基础能力较强的剑盾为元合成的原则，开始该留下的基础剑有钢铁之剑，液体金属剑，而后期则以正义的算盘为元，留下的基础盾有钢铁盾，液体金属盾，后期有两个皮盾的情况下则以巨人之盾为元，上述武器只需要一个为元件合成即可，其它没有附加值的或者被诅咒的一律卖掉或舍去，而像铜剑、金剑、青铜盾，附加值为一的身上道具又满的情况下舍去，附加值为二层数已经到达80F左右也可以舍去，不然留下作为合成用，为三的则应该留下。

指轮篇：留下的应该有"影、透视、回复、会心、远投、水上行"，而"爆炸"在合成了爆发盾的能力后一定要留下，可以说是大怪物屋逃出的必备法宝，"幸福、防混乱、毒消、防人形"可以在通过该阶段或者等级较高的情况下或者合成磷盾的情况下卖掉，"防眠"建议留着，会催眠的敌人遍布前中期，要是有了对付那类敌人就可以你一下我一下的硬来了，可以节约不少东西和省不少事，"不怕陷阱，识别"几率极其稀少，有的话无论如何也要得到。而"力量、痛恨"这类实用效果不高或者负面效果的都卖了吧。

叶篇：世界树之叶不用说了吧，一定带走，而瞬间转移，速度的种子，最少也要带走一棵，关键时刻一定可以救你一命，明眼草在有了影指轮的情况下不要留下，吃了吧，负面草可以投向敌人，如果是层效果的或者回合效果的而满腹度不够的情况下可以在楼梯口吃了下楼（如混乱，胃下垂等），如果是永久效果的就不要吃了，投向敌人或者舍去吧（不幸的种子、毒草、胃缩小等等），中性的（如狂战士、麻痹的种子）可以考虑带走。正面效果的（如力量的种子、幸福的种子、命之草等等）得到就吃掉，不要带了。

卷物：白纸、圣域、大弱化、大房间、脚封印、麻痹等一定要带走。面包的卷物身上有两个的情况下可以不要，而镀金、强化、攻击强化得到就读吧，中性的防刎，、千里眼、地狱耳也得到就读吧，透视的在这一层都得差不多的情况下可以考虑带走到下一层读，复面的口封印、手封印、复活等舍去，而银竖琴在想要取特殊房间道具的情况下可以带走。爆炸的卷物前期带走，后期舍去。

杖：大损不要，拐杖得到影指轮不要，伤害杖到了后期不要，其他的都带走，是对通关影响很大的一部分物品。面包和箭：面包当然无条件全部带走了，40到50F有降低满腹度的敌人是对你携带面包数的最大考验，这个阶段过后身上有一两个就可以了，其他的都在满腹度最大的时候吃了加最大上限。箭在有远投指轮的情况下可以全部带走，相当于银箭效果，没有的话要舍弃就先舍弃木箭吧。

壶：仓库、火药、说谎、不破舍弃、保存、回复有多少拿多少，魔物如果不取特殊道具不要，合成壶就不说了吧？一定带走，必要的时候还要用增加卷物加大它的最大上限，变化壶也该带走，说不定就变出意想不到的好东东了呢.识别之壶可以当一次性的保存之壶，识别东东，当然也不要落下。总之物品的取舍是很重要的一个环节，对每个东西的要或不要都需仔细斟酌，有时玩家可能会遇到舍弃了某道具而后悔不迭的情况，其实大可不必，静下心继续前行，运气总会再次来到你身边的。

3使用篇

很多时候玩家手里东西足够好了：N张白纸，圣域，最后还是被XX海死，一个是运气实在太差，一个也和没有合理运用手里的东东有关，那么，希望使用篇使你能了解道具使用的真髓！

卷物：个人感觉脚封印的是最好用的对付所有怪物的卷物，而圣域的卷物一定要注意魔法师的杖攻击和弓箭手远处射死敌人后升级后的弓箭攻击（比如中期可以两次行动的狙击手），80F以后由于有血手的出现，会把你强制拉到身边，圣域卷物就没什么用了。而白纸卷物当圣域的卷物是可以用两次的：先放在地上，书写圣域，用完后拾起来就可以了。增加的卷物和强化，攻击强化的卷物一样，会随机出现加3的情况，祈祷上天哦。（笑）

壶：这个没什么好说的了，合理利用吧。

草：同壶，也不多说了。

弓箭：前面说了，配合远投指轮，可以把木箭，铁箭的实力发挥到极致，特别是碰到怪物屋特别有效，混乱之矢用来对付难缠的敌人吧，毒矢也是，魔法之矢由于不会消失，最好的矢哦！

指轮：前面也说了，巧妙利用爆发指轮哦，还有远投指轮。回复指轮在没人的地方按AB加血，回复之壶都可以省去了，看见陷阱的指轮可以看见一些卸装备陷阱来识别一些东东，也可以看见弹簧、落穴、爆发陷阱来应付怪物群，透视指轮，看见远处的敌人，先削弱它的战力吧，近了就好对付多了。

杖：这部分的重点就放在杖上了，之所以在取舍篇中叫玩家把一些负面效果的杖留着，是因为有水晶这个东西的存在，对着它挥杖就可以把效果附在自己身上！如分裂对着水晶挥相当于替身，瞬间转移自己，HP回复给自己加25HP（建议满血时挥，加HP上限），加速相当于吃加速的种子，

最好的当属透明之杖，使自己隐身。变化杖可以把自己变成怪物，无视陷阱地形取得一些珍贵道具。而食人箱之杖把难缠的怪物变成箱子怪，也是很好的选择。

4怪物屋篇

之所以与别的迷宫不同，单独把它拿出来来说，因为这里的怪物屋出现几率很高，而凭着手里有限的道具如何从怪物房间里胜利逃出，个人感觉电软上的怪物屋的攻略也不是特别完善，所以本人在这里做个详细的补完。

小怪物屋：若门口有2个怪物睡觉几乎可以肯定是怪物屋，而门口有一个怪物睡觉的房间也不要冒进，向四方投掷物品试试吧，如果有怪物被打中则说明是怪物屋，小怪物屋应该说是比较容易的，有大量的物品，所以有实力就不要错过。用远投指轮配合箭或者无用的剑（最好先读大弱化卷物），负面的草狂扔后冲进去再退回窄道慢慢杀吧，还是要注意升级后的弓箭手哦。觉得实力不够的话，可以对着里面挥动狂战士之杖，最后只需要对付1、2个狂暴化的怪物就可以了（但是一定要有对付升了N级的怪物的实力，比如睡眠、即死、混乱等杖）。

大怪物屋：就是一个大房间，N多怪物一起向你杀来，这时千万不要慌，看看身上的道具再做出正确的选择：

1、25F以前爆炸的卷物是不错的选择，到了后面怪物HP太多就别用了.两个下去再配合其他攻击就可以搞定收工了。

2、有水晶的话，隐身、加速、分裂等效果都可以使你和敌人好好周旋或者逃出（没有一定的把握还是跑吧，大怪物屋的敌人可不是闹着玩的）。

用替身之杖挥向敌人并向其投掷铁化的种子使加神甫铁化后有15回合安全的时间，配合场所替换之杖向楼梯口冲刺！

3、爆发指轮加上爆发盾，爆发盾爆发伤害减半，配合爆发指轮卸下，装备，爆炸，卸下，装备，爆炸…虽然没有经验值，但是绝对好用！要注意的是自己的HP和使用杖攻击的敌人，可以两次移动的敌人，狙击手(怕的就是HP不够被远程攻击的敌人暗算，所以使用此法时要先看看自己回复品的多少）。

4、有远透指轮的情况下吃下速度的种子往角落走，等敌人也跟过来呈一线时，用箭狂射（用降防的卷物后效果更佳），要是这一线上敌人多时还可以丢出即死、物品转化之杖、丸得之杖、食人箱之杖等等（有些浪费，最好等杖为零时再丢吧！），较轻易就能通过了！

5、魔封印卷物配合速度种子，向楼梯口冲刺！（记得用场所替换杖缩短距离）

6、脚封印卷物，慢慢收拾完实力弱的怪物拣完东西下楼吧。

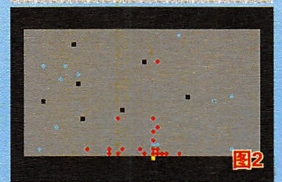
7、圣域卷物已经说了注意事项，不再重复。

8、有影之指轮配合踩爆炸陷阱可以达到3同样效果（还是要注意间接攻击的敌人和HP哦）。看到落穴的陷阱赶快踩，"落"下升天。

9、自己创造作战地形！大怪物屋的墙壁最下面一排是可挖掘的，（如图1、2），用场所替换之杖



图1


图2

快速移动到下方，用镐头挖开墙壁后，自己进去，然后等敌人过来后念唱麻痹的卷物或者向正面的敌人投掷麻痹的种子，就可以安心用箭屠杀两边的敌人了！同样要注意会间接攻击的敌人，配合杖对付他们就可以了，如果有3向攻击的妖剑可以将此法发挥到极限（请注意一定要把镐放在壶外，免得下楼发现是怪物屋从壶里拿出时又发现身上道具满了就麻烦了）！

上述方法任意一种就可以从恐怖的大怪物屋逃出了，切记，大怪物屋一定不要太贪心！能逃就逃，而方法也不局限于上面几种而已，但是由于每个怪物屋不同，玩家手里的东西也不同，一一说出是不可能的。总结一下：前期（1～30F）用一些较低级的卷物就能逃出了，圣域、脚封印能省下就省下。中期（30～79F），自己用镐头创造地形，或者把敌人引到边缘用银箭等狂K是很好的选择，圣域也就在这里用了吧，后期就失效了。后期(80～完），脚封印最好用，念唱后杀死把你拉来拉去的血手，对离楼梯口近的敌人场所替换赶紧跑，实在没有，对水晶挥隐身速逃或者魔封印吃加速种子加场所替换快速到楼梯口也是好的办法，总之选择合理应用手上有限的东东安然下楼才是王道！

5商店篇

商店绝对是本系列值得大书特书的一个亮点，而光靠手里有限的钱在本迷宫想要买下昂贵的物品是不可能的，（起邪念了^^）而电软上介绍的强抢的方法由于本迷宫不可能合成超强力的剑盾，也是行不通的，偷盗之壶在此迷宫得到的几率相当之少所以也基本不行。究竟怎么样才能"完美作案"呢，希望下面的偷盗方法能对你有所帮助：

1、密室作案：很多玩家都知道利用吸引卷物在楼梯口念唱后拣上几个道具迅速下楼逃跑的方法吧，其实这还未能把该卷物的功用发挥到极致！资料篇中战士练技巧的密封方法还记得吗？这里同样适用！先引一个敌人到你

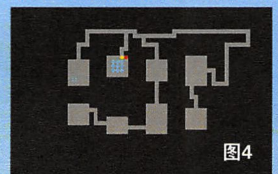
回答雪人P143页的问题，死过一次的人要怎样再死一次。答案是上帝教的信徒死两回，是头上有两个光环，佛教信徒死两回可能是我在争夺周岁版时被众人和没有买到的人那成千上万的脚（有港脚！全身N臭）跺完后的样子。李子寅；14；男；100007；北京市东城区北剪子剪20号；兴趣：GB、GBA

所处的有下楼楼梯的房间的进口，对着它投掷麻痹种子或者念唱麻痹卷物造成密室！然后念唱吸引的卷物把道具吸引过来，由于进口已经封闭，你大可悠闲的挑完道具再下楼（看着店主群们在密室之外干着急却进不来就是爽啊），此法绝对安全，缺点是必须要有地形可利用，如果是个四通八达的房间那就不行了（当然你有N个麻痹卷物或者种子也可以），最好是只有1、2口的房间，(图3) 在没有麻痹卷物或者种子的情况


图3

下，用脚封印的卷物也可以代替（太浪费了，如果不是见切盾这样的好东东掂量掂量吧），值得一提的是有爆弹炎的那几层，把它们吸引到各个口，打成欲爆态（算好HP打即可）堵口也可，而且没有地形限制，有几个口都可以堵上，可以说是用此法必偷的几层。

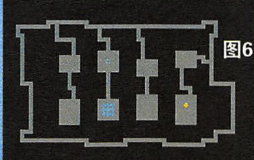
2、瞒天过海：如果楼梯口和商店只有一墙之隔，而又有镐头的话，可以考虑挖墙偷盗（图4），


图4

先由商店挖一条通往楼梯的路，要注意最后一格不要挖通，然后用变化或者刃之杖把老板杀死，拿上店里的道具开溜，如果离楼梯口的距离比图中还远，那么可以用1中的方法，把口密封了再跑（要注意密封的房子一定不能太大，否则变成偷盗状态了该房间就会凭空生出许多店主）。有时候通路是水路（图5），而商店下面过水就是楼梯口，商店里有过水指轮卖，不用我教你了吧，直接



图5


图6

过水下楼就可以了。

3、连杀带抢：有时候遇到商店和楼梯口是相连的(图6)，这也是好做杀人越货买卖的地方，方法不用多说了吧，上面的口子先封死，然后做掉老板，拿上道具下楼走人。

4、变大房间：这可以说是最简单的偷盗办法了，前提是有大部屋的卷物，念唱后整个屋子变成一个大房间，店主会去守住楼梯口，用变化、吹飞、刃即死等杖消灭它就可以了(注意瞬间转移等杖对它无效)，有时候会遇到正好有卖白纸卷物的，相当于现成的大部屋卷物，也是必偷的。

5、逃出升天：店里面有落穴陷阱!还等什么呢，赶紧拿了东西踩陷阱走人吧!在没有陷阱的情况，而商店又比较大的情况下（不是东西多啦，占地比较大，图7），可以念唱陷阱的卷物，然后祈祷


图7

好运气吧，对于占地面积小的商店就不用了，基本不会制造出。如果有2个该卷物几率就较大了。

最后提示：进入商店的时候一定要敲一步走一步，不然，踩到爆炸陷阱炸坏物品是要赔的，最可悲的是炸死了老板，想赔都没得赔，只有被店主的众亲戚××死......踩到瞬间转移的弹簧陷阱又碰巧手里还有偷盗的罪证......踩到落穴的陷阱但是刚卖了东西准备从挖好的小道逃跑，所有装备都还在店里.....拿了东西正准备付帐踩到陷阱绊倒，又碰巧把要付帐的东东摔出店外，被老板认为是偷盗而砍死...(以上情况完全属本人亲身经历，玩家切勿模仿）不胜枚举。确定要偷盗了一定要把身上所有东西卖给老板以后再拾回发一笔小财，为以后没有偷盗条件必须买道具时打下一个良好的经济基础。偷盗就是要在手里道具不多的情况下达到最大获利，和上面的怪物屋的分析一样，由于情况多种多样，具体怎么样还得玩家自己多思考，能不能完美犯罪而不被抓住也是考验你能不能通过此迷宫的一大要素了。

该说的都说的差不多了，就让我们走进特2的精华迷宫，看一看，这里有怎样的敌人，(其实基本都见过了，关键是手里东西有限的条件下怎么对付）怎样才能突破做一个真正合格的武器商人：

1～3F没什么难点的几层，按照上面的介绍，草、卷物、杖都到楼梯口使用，多鉴别些东西就可以了，唯一要注意的是这个阶段出现商店，要是没有睡眠杖这类的武器不要轻易进入，80%会有宝箱怪，以现在的实力，就是一个死字（前面10F都是如此，进商店一定要有对付箱子怪的道具）。而杖在使用识别中有使前方敌人变成道具的也不要贸然去拣，有可能是食人箱之杖。3F出现弓箭敌人，难度略有提升。4～6F没什么难度的几层，如小鬼



图8



（图8）、军团蚂蚁（图9）这类怪物都是原来迷宫曾经见过的了，当然少不了老朋友巫师、鬼面道士、丧尸男等，应该很好对付。这个阶段的商店开始贩卖好东东，甚至有见切之盾，回复指轮等等，想买是不可能的，利用地形环境偷盗吧，偷不行有必死的觉悟赌一把也可以，比如踩店里的弹簧陷阱或者吃瞬间转移草转移，运气好的话，刚好转到楼梯口，没有的话，反正层数少，大不了从来。应当注意的是降低力量的毒蘑菇，不能一击必杀的话，最好借助杖的力量，不要让它降低了力量值。

7～10F也是些老面孔了，泥手、会两次移动的史莱姆骑手(图10）、大石像、奇美拉、魔导士



等等，正常进行到这里应该没什么难度，真正的困难是面临道具的取舍，由于处于初始阶段，究竟留剑盾合成还是留杖作长远打算要仔细思考，有着特殊技能的剑盾当然要拿走，实在想拿一些加数值而又没有特殊能力的剑盾在面包充足的情况下可以用杖练级（这样的武防具附加值最好是2，3的，1的就免了，舍弃吧），白白丢杖实属可惜，如果级别能达到该层数加4、5左右，下面的冒险将会比较轻松。

11～14F会各种特技的敌人都出现了，小心会诅咒的招魂师、腐蚀盾牌的腐尸、以及下降你力量HP的神秘木偶等，用杖使他们不能使用特技再打吧，与魔、剑迷宫敌人相同，大家可以参考前面的这2个迷宫详解。这时候应该识别了多数的草和卷物了，如果碰到商店，也应该识别了一些壶了，要是还没有碰到过的话，建议用往壶里放一些不重要的道具的方法来识别一些壶，并找出保存之壶（因为身上的空间毕竟只有20，是有限的），把面包，圣域卷物这类东西放入壶里，以免踩到石头陷阱摔出圣域卷或者踩到面包发霉的陷阱。

15～17F敌人有二回攻击的杀人机器，痛恨一击的杀人鬼，需要退到窄道对付的奇怪影子等等，有了魔剑迷宫的基础，大家应该知道怎么对付了吧。值得一提的是腐蚀剑的僵尸，相当难缠的敌人。盾牌你还可以用合成的方法合成镜之盾或者皮盾就不怕腐蚀，剑却只有用镀金卷物（编号66）镀金使之不锈，后期还有更高等级的丧尸（剑盾都腐蚀），所以一定要使武器镀金，没有该卷物就用白纸写吧，由于丧尸敌人较多，绝对值得这么做。15F的房间内是5个1000G的钱袋，要注意只有中间第3格不是陷阱，其它的划过去就是落穴陷阱，在钥匙没有3把以上的时候并不推荐去拿该钱袋：后面还有更好的东东。

18～22F上面提到的僵尸出现了，大家小心了，实在不行没镀金下了剑盾和它肉搏吧（－ －要是被其它怪物偷袭可别说我没提醒过你），可以蓄力并立即攻击的恶魔和两次移动的银恶魔都比较难缠，用杖吧，要是有降魔剑此阶段会轻松不少。其他如麻痹海蛰、铁甲蚂蚁应该容易对付。23～25F这个阶段剑盾应该依靠合成达到一定强度了，应该要注意的敌人是会吐火且攻击力高的龙，会爆炸的爆弹炎和传送麻痹你的元术师等等，23F的2个合成壶是通关的保证，必拿的2个壶，开门后，7个爆弹炎加上2个合成壶，由于地上都是地雷的陷阱，直接进去后会引起爆炸，而什么也得不到，所以就要利用杖的力量了：对着爆弹炎挥场所替换之杖，反复交换位置几次后可以得到，没有的话把所有的爆弹岩引出来打死以后，对着屋外房间的水晶挥动食人箱或者变化之杖，变成怪物可以无视地雷地形拿到，实在没有水晶找到影子怪物（要没吃眼明草看见它的情况下）对着它挥杖相当于水晶效果。如果前面游戏就没取得一个合成壶而到了这里依旧错过的话，我劝你还是回去的好，下面的迷宫仅靠原始道具的那点微薄的攻防能力是根本无法通过的。这个阶段也该能识别一些指轮了，如果有了影、回复指轮之类的东东的话，通关的希望无疑将大UP。有时候会看到被水封起的有3个道具的陆地，苦于没有过水指轮而只有放弃。其实只要你有吹飞和场所替换这两种常见杖，照样可以取得：把敌人吹飞进去，然后使用场所替换之杖即可，到这里应该识别了70、80%左右的道具（指轮比较困难一些），以后得到好的识别了的卷物、草、杖、指轮就不要错过了。

26～30F和上面相比没多大提升，要特别注意的是会混乱攻击的大魔眼，如果有防混乱指轮就好办多了，27F的卷物是怪物的卷物，如果有实力就在那里读了再杀回去，也可以获得较多EXP（但是没有防混乱的指轮会被召唤来的N个大魔眼的混乱特技打中，还是好好估量估量自己实力再做打算吧），为以后打下基础。

PS过了这个阶段防混乱的指轮就没大用了。可以丢弃或卖掉．31～40F这个阶段敌人多为原来敌人的强化版本，需要特别注意的是催眠你乱丢东西的大魔导士，一般这个时候的强度要两下才打得死它，最好远处射上几箭一下杀死，要是近身了就用杖吧，免得一下没打到就惨了。（它一般第一下不会出催眠的，第二下才会），还有就是打死会一定几率留下洋葱面包倍速移动只逃跑的洋葱人，一定要用慢速、睡眠、混乱等杖使其丧失逃跑能力后打死

莎士比亚说过：“GBA是用来爱的，不是用来了解的”。但是，如果不买《掌机迷》又怎能了解GBA，又怎么能去爱GBA呢？本人很喜欢PG，但没有GBA，能否有人支持一下正玩模拟器的我几百大洋呢？赵赫；17；男；116023；辽宁省大连市甘井子区屹馨南街98号1-4-3（百合山庄）

它！因为留下的洋葱面包会产生不可思议的效果，最好的一种是：本层拾起的道具全部识别，这样的话把身上的道具放下拣起就可以识别所有道具了，所以碰到它一定不要错过！要是盾技能有了见切，剑技能有了降魔，这个阶段是相当轻松的，不然的话就得合成的剑盾强度达到20～25左右就能顺利通过。35F的特殊部屋是20个草药，最好拿到，在HP全满时吃了吧，可以加20的HP，前面几层也不需要吃面包了，20个草相当于100的满腹度。下面的阶段将会是对你实力和满腹度的考验，因此，多蓄备点面包，面包卷物是上上之选。

41～50F很困难的一个阶段，鸭嘴猴、狙击手、萝卜怪这些在剑魔迷宫分别出现的敌人竟然同时在这里出现了，这个阶段一定要有足够的面包，不然很容易发生饿死事件，上级僵尸会使你杖的使用次数降低，把杖放在壶中就没事了，如果遇到复活岩石与敌人一起出现的时候优先消灭它，否则你先打死其他敌人它也会用魔法使它们复活，死灵骑士等老朋友我就不再说了。达到这里除了少量道具未识别外，应该都识别了（指轮比较困难，用壶识别吧），而盾牌至少要有防毒、防锈、腹半的能力，剑至少要有不锈能力和"浮游特效、恶魔特效、不死特效、人形特效"中的一到两种，否则下个阶段免谈。50F：第一次来会是黄金卷物，作用是每下一层随机给一个卷物，得到它无疑将对通过该迷宫有莫大的帮助，由于全是陷阱，非常麻烦。用钥匙开门后，用镐头挖开墙壁，装备过水的指轮，对着另外屋子的水晶挥动变化之杖或者食人箱之杖，变成怪物后进入，走到水晶的右上角或者左上角，按"AB"变回商人，然后对着里面的店主使用变化之杖，成功后再使用场所替换之杖（因为场所替换杖对店主无效），装备过水指轮，斜向行走避过陷阱后用钥匙开门即可拿到。要注意的是有时候屋子外会没有水晶，那就比较麻烦了，得先引一个敌人进来，然后对他使用场所替换杖把它换到里面，用吹飞之杖把它打到对河，在它正面面对你时，对它使用慢速之杖或者睡眠之杖，都没有自己吃速度的种子，再次吹飞它到与屋子的水晶一排直线的位置，由于你速度比它快，它还下不来，使用场所替换，换到对面，对着左右的水晶挥动变化杖，食人箱杖即可，剩下的就一样了，如果觉得自己实力够写银竖琴卷物或者投掷魔物之壶到对面再替换位置也可，会陷入苦战，并不推荐。（注：由于第二次来的时候，没有黄金卷物下面的冒险就会相对困难了，建议在进迷宫时把拿回去的黄金卷物卖了，这样在50F该卷物又会出现，舍不得孩子套不着狼嘛）

51～56F恶魔系的毁灭者打死有几率得到会心一击的斧子，不要错过它，它给予伤害有时候会是2倍值，所以回复HP一定要计算好，被跳舞的超级罐头的特技打中是很危险的（图11）因为后



退过程中可能被敌人包夹，而跳舞过程是不能使用任何道具的，只可以吃草，所以瞬间转移、速度种子这类东东一定要有，可以起到救命的作用（随便说一下，在可以使用道具又被两面夹击的情况下，麻痹的卷物是个很好的选择），大鬼魂可以倍速行动(图12)，算好步数等它，恶魔神官也是老朋



友了怎么对付不用多说了吧？（有防眠指轮就方便多了）这个阶段未识别的卷物和壶就不要乱用了（见前面识别篇），而草如果你前面没识别很可能是世界树之叶，识别壶多的情况下，先识别一下。要是剑有恶魔特效、浮游特效会好打些。

57～60F有见切能力很简单很简单的一部分！只有强化版的螃蟹、铁巨人、星之奇拉美、复活岩石等等，都没有什么恐怖特技，你一下我一下的硬来都能过。只不过要是没有见切的话，它们的攻击力可真够恐怖的，活用杖才可以通过。

61～79F难度很大的中后期，地狱使者催眠，催眠蚂蚁在你攻击它的时候使你睡眠，要是没有防眠指轮封印了再打吧。其他怪物也多为原来怪物的最终版本，使你跳舞的"最终罐头"（图13）、倍速移动的地狱鬼魂（图14）、还有



妖术士、小心口封印、贝罗鬼、昆虫仙人等，特技都介绍过了，我就不再罗嗦了，这时候一定要有耐心，估计都应该有影指轮了，进入房间一定要佩带，要不然踩到召唤这类陷阱的话几乎是必死的。可以说是最难的一部分，通过这部分，100F就在向你招手了。而过了这个阶段，防眠的指轮就没用了，而以后出现合成壶的几率也会减少很多，所以把该指轮和附加值在1～2左右又没有特殊能力的剑盾都舍弃，选择杖吧。



80～100F最后一部分了，应该说比前一部分稍微容易才是，因为有各种特技的怪物大量减少，只有剧毒蘑菇、大魔神、两次移动的恶魔领主(图15)、无视距离把你拉到身边的血手（图16）、复活岩石，陆地龟（图17）、地魔龙（图18）、极大回复史莱姆（图19）。最难对付的该是可以隔着墙壁左右3格吐火的地魔龙和倍速移动的恶魔领主，即使合成了龙系特效和恶魔系特效也要打2、3下、大魔神、剧毒蘑菇在合成了见切和防毒的能力下硬来就可以了，陆地龟还是对付铁甲龟的办法，打一下退一下，极大回复史莱姆可以回复100的HP，留着帮自己加血是个好选择，要注意的是自己的HP不能少于它攻击的HP，有时候它会攻击你的。这个阶段最最恐怖的是大怪物屋，由于血手圣域卷物失效，加上远距离吐火的龙，简直和噩梦一般，请参看大怪物屋的攻略法，逃跑。


图15


图16


图17

最后提醒一下，别以为通过一次本迷宫就算通了，因为98F的黄金道具要取3次才能完成（黄金镐、黄金杖、黄金指轮），所以这就要求玩家至少要3次"痛苦"地通过此迷宫才能完成黄金道具的收集，而觉得这样还不够刺激的玩家，可以试试不带一个道具"裸奔"不可思议迷宫，由于每层出现道具比更少，难度绝对在更之上！（注：裸奔前到广场和一男子对话，到28F活着回去再次和他对话可以得到十分珍贵的加30点防御的守护指轮！


图18


图19

Check 3 邪道篇

可能大家光看上面的还不过瘾，那么下面的完全邪道篇希望能把你对特2的认识带到一个崭新的高度！

●一、99剑盾速成法

游戏初期没有强力剑盾可以去火吹山的迷宫拣拣破烂，然后到村子里的合成锻炼屋提升你武器盾牌的强度并合成，剑盾强度2、30就可以轻松突破到不可思议27层打败，接下来也比较漫长，需要收破烂，合成，收破烂，合成......到了5、60左右就可以轻易到达不可思议60F了，而我们的剑盾速成法也就此开始了：这里需要3把钥匙开门，宝物第一次是黄金壶，第二次是是黄金矢，第三次是只有一张小纸片的魔法宝石箱，魔法宝石箱的效果是放进去的武器防具每下一层附加值加一，其实还有其他秘密：笔者有次念唱随机卷物把身上所有道具都强化了发现的：原来魔法宝石箱是可以增加最大容量的！剩下的就简单了：和壶一样，魔法宝石箱的最大上限是7，用增加的卷物把它增加到7后放进武器防具即可，然后去火吹山、迷幻、特洛这类低级又可以带进道具的迷宫逛个7、8趟你就有了N套99的武器、防具了，而有此基础以后你的装备即使丢了也不用再愁了，再去拿宝石箱，再"变"几套99的就可以了。

●二、外道分数上涨大法

创造不可思议的分数也是大家梦寐以求的吧，先来谈谈和分数有关的东西：到达层数、金钱数（不能带钱的更加不可思议的迷宫尤为明显）、力量值、HP值、突破时间、EXP值、综合这几方面的因素，可以带东西，层数又最多的不可思议迷宫是创造外道高分的最好地方。以下说说具体步骤：带上99的剑盾，分裂杖若干，影之指轮，一路狂奔，路上的敌人少打些都行，到了81F是必然的怪物屋，会遇到液体金属怪，它的特点是，任何普通武器的攻击只伤害1，只有5点HP，倍速移动，总是逃跑，打死以后必然留下"幸福的种子"，利用这点先把屋子内其它敌人清光后，念唱脚封印的卷物，使它不能移动，然后对着它挥动分裂杖分裂N个液体金属怪(嫌麻烦可以分裂一些后，装备远投指轮丢出分裂杖），分裂得差不多了读一个爆炸的卷物，就可以得到满地的幸福的种子了，狂吃后升到LV99，离EXP9999999还有一段距离，到达98F，念唱怪物的卷物(编号64)，又会召唤来液体金属怪（特殊层），分裂打之，就可以升到9999999了（之所以不踩怪物铃铛练级是因为时间太慢，而时间也

会影响分数的），用此法分数超过9000000简直是举手投足之间，超过10000000也完全可能！欢迎大家继续挑战无极限的高分。用此法得到N多幸福的种子后，突破试练之馆的也变得轻易起来：先带上5、60个幸福的种子，前面几层踩召唤铃铛练到3、40级以后吃种子升到LV99、HP也会是满的500了，剩下只需要寻找楼梯下楼即可。

●三、特殊房间物品的取法

本来电软上也介绍了，但是笔者觉得不少地方有不妥之处，特别是更不可思议的，因为得到不怕陷阱的指轮的几率是相当相当少的，所以我感觉那些方法并不实用，希望大家看着我的攻略法能够更容易些。

常规取法：(都以商人为职业)

不可思议15F：1把钥匙开门即可，物品是钱2WG。

不可思议30F：镐头挖墙，拿了以后念唱脚封印定住8个店主或者吃瞬间转移草，吃速度种子等店主过来装备爆炸指轮等等，物品是冰之剑。

不可思议50F：1把钥匙开门取法一用防刺卷物，角落装备防陷阱指轮，没有的情况下对着前面使用食人箱或者念唱银竖琴卷物，交换地形。

取法二用变化杖对着水晶挥杖变成怪物无视地形拿到，物品是攻击八向的剑钢剑旋风斩。

不可思议60F：3把钥匙开门加防刺卷物(或者慢慢缓血撑过去)，当然同上，也可以用变化杖对着屋外的水晶挥动变怪物后去取，几个角落的都是食人箱怪。物品第一次是黄金壶，第二次是黄金箭。

不可思议70F：1把钥匙开门，取法变怪物是最简单的，或者引怪物进来场所替换，要不就装备物品掉下的指轮掉落东西数次后得到。物品是和印之盾一起装备可以封印怪物的封之剑。

不可思议80F：取法一装备防陷阱指轮走到角落，再装备过水指轮过水，上行装备防陷阱指轮，镐头挖开墙搞定两店主得到。取法二没有防陷阱的指轮，装备过水指轮，变化杖向水晶挥变怪物，走过水到墙前按"AB"变回，镐头挖墙。物品是攻击回复HP的奇迹之剑。

不可思议98F：虽然和PS版不同，取消了水晶和敌人，但是用商人还是可以取得的。钥匙2把，开门后装备过水指轮，走到弹簧陷阱前面念唱银竖琴卷物或者怪物屋卷物或者使用食人箱都行，然后场所替换，装备防陷阱的指轮上行开门得到。物品第一次是洛特剑，第二次是黄金面包。

更加不可思议，前面的15、23、27、35、50F在迷宫突破篇中都有介绍，请大家参考。而23、27、50F的几个东东可以说是突破本迷宫的"强力后备资源，取得其中2处的话，通过希望大增。下面来看看50F以后的：

更不可思议70F：很简单，1把钥匙加上有过水指轮就可以了，要注意中间那格是落穴，其他的都是地雷陷阱。物品是印之盾。

更不可思议90F：这里是本游戏最难取得的道具一回合攻击两次的倍速之剑！钥匙开门，上行背对着水晶挥动吹飞之杖，吹飞到下一个小房间，然后对着下个小屋的敌人使用场所替换之杖，(小心落穴陷阱！下面也一样)，右行一步，再左斜下踩铁球陷阱，飞到下一个小房间，干掉本房间内的敌人，站到它的位置上，右斜下踩铁球陷阱，飞到下一个房间，右行一步，右斜上对着上面斜长方的屋子使用食人箱，然后和食人箱交换位置，由于这个屋子全是陷阱对着前面再使用食人箱，出现后使用睡眠杖、慢速之杖，或者自己吃速度的种子，再使用吹飞之杖把食人箱吹飞到角落，其后使用场所替换之杖换到此房间的角落，右斜下对着怪物使用场所替换之杖，换到下个小房间，左行一步，对着水晶挥动吹飞之杖，到下一个房间，装备过水指轮，走到水上，对着道具下行，变成怪物箱，把它吹飞到下个屋子，然后和它场所替换到下个屋子，下一步，对着右斜上道具走动，变成怪物箱，使用场所替换杖，左斜下把它吹飞到下一个屋子，再使用场所替换之杖交换位置，用镐头挖开下面一格墙壁，走下去对着左斜上道具走动，变成怪物箱，场所替换之杖交换位置，吹飞之杖把怪物箱打到最后一个屋子，再场所替换到该房间，右斜下拿到倍速之剑。

注：我写的只是最简单的拿法，其实方法是多样的，比如中间用到食人箱的地方向该屋子投掷魔物壶也可以，读银竖琴卷物也可以，而后来用到过水指轮的地方如果没有，用分裂杖把箱子怪分到下一个屋子或者念唱银竖琴的卷物，或者斜对着下个屋子使用食人箱或者投掷魔物壶都可以，总之方法很多，大家不要拘泥于一种。考虑到食人箱杖很常见，因此用变成食人箱，然后骗怪物站到上面，然后使用场所替换的方法得到2个食人箱不是难事，所以向大家介绍了这种。

外道取法，其实我在迷宫突破篇中就给了大家一点暗示了：装备远投指轮丢出杖的时候，在该直线内的敌人会都受到该杖的作用（MISS除外），想想还有什么好的杖呢......哈哈，答对了，场所替换之杖！投掷该杖的效果是与该直线上的最后一名敌人交换位置，无视距离远近和地形限制！利用此法，对于几个有敌人守护的宝箱，省去N多麻烦就可以直接拿到了！举个实例：图601，60F的黄金道具，在与店主处于同一直线后，装备远投指轮，先丢出变化之杖使对场所替换杖免疫的店主变化，然后再投掷场所替换之杖！需要3把钥匙的黄金道具轻松入手！怎么样？是不是听着那"呼"的一声轻易就拿到了黄金道具仍然不敢相信？同样，该迷宫的80F和更不可思议迷宫23、50F也可以用这样的方法，而更90F前半部分及其复杂的过程也可省略，只需要吹飞杖，场

所替换杖、镐头、过水指轮就可以拿到倍速剑了！更有甚者，先进入该房间，念唱怪物卷物，运气好的话直接在倍速剑的屋子出现怪物！投掷场所替换就可以得到！（战力不高切勿轻试）这样的话，对于想不带道具"裸奔"不可思议迷宫的朋友们提供了良好的条件：用此法取得不带道具进入根本不能取得的黄金壶（钥匙极其少的不可思议迷宫想到60F拿到3把钥匙简直是做梦），剩下的几十层就好打多了，即使没有黄金壶而是空的魔法宝石箱，如果在身上有合成壶的情况下，也可以用增加卷物增加魔法宝石箱容量后放进刀、盾、到了70、80F再合成，有50、60的剑盾，通过就容易多了。

其实本法还有其他用途，呵呵，可能有部分玩家已经想到了，偷盗！请看（图偷）：像这种商店和楼梯口在一条直线上的商店在"更"里面是很常见的，先在楼梯口投掷麻痹的种子把敌人定住，然后在JS的店中把它的东西拿光后（事前当然少不了先把自己的所有东东卖给它），装备上远投指轮，投掷场所替换杖，走人。用这种方法偷盗可谓穿越了时空的局限，跨越地域的平面，（^0^），极爽，也大大提高了在店中的偷盗成功率，也使得笔者染上了一个怪毛病：一看到商店就先去找出口，然后拿尺子比划（有时候是斜线的，不易看清），一切工作就绪后才发现，身上没有远投指轮。（笑）用此法从大怪物屋逃命，作战，也是好办法：对着楼梯口的敌人丢杖逃命，对着地图下方的敌人丢杖迅速靠近版底，挖开墙壁进去以免被围攻。

最后提醒大家一点：投出杖会有MISS的可能，所以大家使用此法时一定要多准备几根杖以保证万无一失。

Check 4 最后的秘技，无敌剑士闪亮登场

说实话，这个秘技极其"卑鄙无耻下流"，用此方法会使本游戏毫无心惊胆战的乐趣可言（众人怒：这也算是乐趣吗），除了剑士不能出场的迷宫以外都能轻易通过。笔者考虑再三，想到还有无数玩友处于废寝忘食，欲砸GBA的艰难境地，为了让这些处于水深火热中的玩友的GBA得以保全，还是告诉大家吧，先说说原理：职业是商人，用麻痹的种子，效果是投向敌人使敌人永久性的使敌人麻痹，如果受到攻击将会复原。铁化的种子，效果是投向敌人使敌人完全铁化15回合不能攻击却也无法攻击它，15回合后复原，替身之杖，效果挥动使正面的敌人变成假神甫。碰上大怪物屋，先使敌人变成假神甫，然后向其投掷铁化的种子使之铁化，那么在15回合内由于铁化的敌人不会受到攻击，却又是该被众怪物围攻的神甫状态，所以你是无敌的。玩家有没有想得更多一点，使无敌的时间延长一些呢？用前面提到的永久麻痹的效果就可以实现了：先使用替身之杖使敌人变成假神甫状态，然后向其投掷麻痹的种子，铁化的种子（一定要注意顺序），你就在该层无敌了。但是由于麻痹的种子和铁化的种子，替身之杖数量有限，所以此法并不实用。还没想到吗？能使这种方法行之有效的人物，该我们的无敌剑士出场了！只要你的剑士学会了剑技巧麻痹、铁化、替身三种技巧，找一把可以装备3个技巧的剑（最好的选择是液体金属剑），并按照"替身、麻痹、铁化"装备，剑士就可以完全无敌了。用此法打剑之迷宫，试练之馆，不可思议迷宫都可以轻易突破！打更不可思议再找一把可以装备夺取面包的剑（最好的选择是铜之剑）和此技巧搭配，也可以轻松突破！用此法需要注意以下几点：

1、不要攻击假神甫，他会复原。
2、有狂战士的几层它会胡乱攻击，打到假神甫也会使其复原。
3、消耗满腹度较大，最好和夺取面包配合。

用此法的缺点：

1、不能通过魔迷宫。
2、很难取得一些珍贵道具（比如倍速剑，由于剑士使用杖只能投掷，不能挥动，所以要拿该剑就要N根场所替换杖和吹飞之杖）。
3、使迷宫难度全无，这也是最重要的，不是被该游戏折磨得求生不能，求死不得的玩家们还是先使用常规方法先通过哦，当然偶尔无耻一下也可以，（^0^）毕竟是玩游戏而不是让游戏玩我们嘛！

用这条秘技附送大家一条迅速发家之法：带上保存之壶（7），把自己的最好装备如洛特剑盾金属剑盾黄金道具全部放在里面，再带上液体金属剑和强度较高的盾牌，职业是剑士，去迷幻森林把自己的东西卖给店主后使用无敌技巧逃跑，就是有N多店主也不会杀你，由于该迷宫商店较多，一去一来收入超过200W都很正常，要注意的是后面几层会出现狂战士，此法禁用。

最后想告诉大家，GBA的特2和PS版的不一样，像分裂之壶、吸出卷物、中断卷物等东西都是没有的所以玩家不要白费心思了。（这也是为什么说GBA版难度更大的原因）很多人就风来系列难度高还是大胖子系列难度高而争论不休，个人认为本作难度稍高于GB的风来2，因为GB的毕竟还有救助系统嘛，可是GBA的特2死了就死了，一点没辙。只不过个人有个人的看法，所以只是风来迷的玩友们不要打我哦。（认为难度还不够高，可以试试用魔法师职业挑战所有迷宫，绝对是BT中的BT）

研究到这里就告一段落了，希望大家看到我的文章能对你有所帮助我就很知足了。过程中得到CHINGGBA的 KURORO和新惠福旅团的felixet的大力帮助，对两位表示衷心的感谢！

后记：到截稿时止，特2的汉化补丁和汉化ROM已经由星组发布了，大家看着我这篇文章时相信也能拿到本游戏的完美汉化版了，希望大家在玩到汉化的游戏时，不要忘记这些辛勤劳动，无偿汉化游戏的工作者们，也对他们的工作表示崇高的敬意！

雪人：这个，让俺考虑考虑吧！AKIRA大人，那个，钢炼的图画有没有啊？
AKIRA：最近好久不吃法式正餐和日本料理了啊！　雪人：d- _-b



扱上攻略

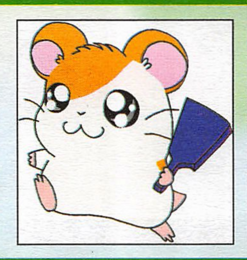
群鼠闯天关

仓鼠太郎系列大记事

如果说诞生于游戏界的比卡丘已经成为了地球人都知道的动物明星，那么"仓鼠太郎"就是一个正在崛起的新的神话。生日于8月6日，星座为狮子座，喜爱葵花种子的仓鼠太郎是一只具有永无止境好奇心的黄金鼠，也是一位小学五年级的小女生春名小露的宠物。虽然它不会说人类的语言，但却勇敢而充满爱心。如果说比卡丘是全年龄掏钱怪物，那么仓鼠太郎就是不折不扣的MM杀手，我想，恐怕很少有人能够抵挡那一对忽闪忽闪的大眼睛含情脉脉的注视。就是这只有着大饼脸和圆圆大耳朵的可爱黄金鼠，它一不会发出超强闪电攻击敌人，二没有其他叱诧风云的特长，仅凭着几个漂亮的打滚和可爱的叠罗汉就牢牢占据了玩家心目中地位，极速窜红而一跃成为动画、游戏和漫画杂志上的耀眼三栖明星，难怪不仅日本掀起一阵"仓鼠太郎"饲养狂潮，就连"麦当劳"也想靠它来提升人气呢，说它是世界上最可爱的黄金鼠，其实一点也不为过！



仓鼠太郎的诞生历史



"とっとこハム太郎"，中文音译为"哈姆太郎"，意译为"仓鼠太郎"。仓鼠太郎的形象最早诞生于1997年的小学馆的《小学二年生》漫画杂志，本来是为吸引低年级小朋友，激发爱心而创造的动物形象，没想到却出乎意料地受到了广大读者的热烈追捧，并从而迅速扩展到其他杂志上。2000年夏天，仓鼠太郎不满足于平面媒体的成功，开始推出了第一部以之为名的电视动画作品，从此一发不可收拾，同年后期，这只已经众所周知的黄金鼠开始涉足游戏领域，正式向着众多游戏明星发起挑战。



仓鼠太郎的游戏历史



任天堂公司的《仓鼠太郎》系列游戏应该称得上是掌机平台上最为"正宗"的仓鼠题材育成游戏，到现在一共发售了4部作品。分别是GBC上的育成游戏《仓鼠太郎–朋友大作战》和《仓鼠太郎–仓鼠大集合》，以及后来GBA上的两作《仓鼠太郎––恋爱大作战》和《仓鼠太郎––虹色大冒险》。

从2000年9月8日"仓鼠太郎"系列的第一款游戏登陆掌机直至如今的2004年，虽然这只名为"哈姆太郎"的黄金鼠已经陪我们度过了4年多的时间，但可爱的小耗子不但未显疲态，反而更加精神地活蹦乱跳在游戏世界里。下面我们就来盘点一下这只黄金小鼠留下的一串脚印。

谁把我们的云云大哥画得如此丑陋，FANS们，K他！建议：游戏小说连载。在没有心仪游戏的那个月找到一点安慰，胜过比较枯燥的杂谈。
黄或卓；16；男；400700；重庆北碚区新桥村90号2–1–1；QQ：61525373 雪人：近期将会有恐怖游戏小说推出，请大家做好心理准备！

1 仓鼠太郎 朋友大作战

日文名	とっとこハム太郎 ともだち大作战でちゅ
发售日	2000年9月8日
对应机种	GBC
对应功能	红外线通信、时钟功能
价格	3800日圆
游戏人数	1人

随着"仓鼠太郎"在动漫圈里的大红大紫，这款《仓鼠太郎——朋友大作战》在2000年下半年的出炉自然是顺理成章的事。该游戏为一款育成类作品，在游戏里，玩家在纸盒中饲养一只可爱的黄金鼠并记录下它每一天的成长历程。虽然现在看来这个小盒子里的天地是那么简陋，不过这却是第一款划时代的仓鼠游戏哦。游戏中玩家可提供很多活动供小仓鼠玩乐，还可以通过"会话"指令与可爱的小仓鼠进行交流，揣摩它的心情，十分有投入感。（看这个小可爱在盒子里玩得那么开心，连自己都高兴起来，不愧是MM杀手级的游戏）同时，在最初的《仓鼠太郎》游戏中还提供了种类丰富的迷你游戏，一是"占卜"，蓝色的本子玩的是性格占卜，红色的本子是亲情和恋爱占卜。二是卡片游戏，虽然作为系列的第一作，又是在GBC上的作品，使之与现在的作品相比显得简陋了一些，但是在小仓鼠可爱形象的煽动下，还是吸引了一大批女性玩家。（作者语：本来嘛，像仓鼠太郎之类的游戏，本来就好像是为了激发MM的母性而存在的……– –b）





2 仓鼠太郎2 仓鼠大集合

日文名	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ
发售日	2001年4月21日
对应机种	GBC
对应功能	红外线通信
价格	3800日圆
游戏人数	1人

在这款《仓鼠大集合》中，仓鼠太郎生活的地下世界也被搬入了游戏，这使得整个游戏的舞台更加广阔。同时，仓鼠太郎的伙伴们也在这一作中纷纷登场，所以当然更加热闹啦。与前作相比，《仓鼠大集合》里有更加丰富的迷你游戏可玩（本来仓鼠太郎游戏的一大卖点就是丰富的迷你游戏了）,此外还增加了购买东西和"仓鼠太郎地下店"的系统,在城镇中买到的东西都可以放在这里出售。另外,新增的拍照功能记录下小仓鼠的成长日记呢。最后值得一提的是还有一个模式可以收集仓鼠太郎的音乐、曲子一共有5支，随音乐可以看仓鼠太郎的舞蹈表演,虽然短小可是也很有意思。





3 仓鼠太郎3 恋爱大冒险

日文名	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒险でちゅ
发售日	2002年5月31日
对应机种	GBA
对应功能	红外线通信
价格	4800日圆
游戏人数	1-2人






从1作的小盒子，到2作的仓鼠店，当仓鼠太郎进军到GBA之上后，整个画面得到令人眼前一亮的大幅进化。借助GBA的机能，仓鼠太郎终于可以生活在一片广阔的绿草之中了，整个环境则显得更加精致而广阔。

依赖于GBA的机能，《仓鼠太郎》系列游戏在这一作开始有了完整而丰满的故事情节。游戏开始于仓鼠太郎的一场恶梦。在梦中，仓鼠太郎见到有一只恶魔仓鼠正在游戏乐园捣乱，它破坏所有朋友的心,让朋友们打起架来。当恶魔仓鼠还想破坏仓鼠太郎的心时，突然



有人叫醒了仓鼠太郎。原来是另一只大象仓鼠。而仓鼠太郎将这个恶梦告诉了他，他认为这个恶梦可能会在将来发生。于是仓鼠太郎就开始了拯救仓鼠未来的冒险。游戏的目的是拯救被破坏的朋友间的爱，并打倒恶魔仓鼠，而新角色也加入到仓鼠太郎的冒险历程。游戏的舞台比前两作都要大得多--海滨、游乐园、断崖等各种丰富的场景出现在游戏中。而角色上，在《恋爱大冒险》中登场的仓鼠种类达到了前所未有的24种之多哦。看着这些形态各异，又一样可爱的小东西们堆成一地，想不爱上都难啊……

4 仓鼠太郎4 虹色大冒险

日文名	とっとこハム太郎4 にじいろ大行进でちゅ
发售日	2003年5月28日
对应机种	GBA
对应功能	红外线通信
价格	4800日圆
游戏类型	AVG

从天而降的彩虹突然砸到了正在山崖边散步的头目君的头上，而虹仓鼠也随之落了下来，而要帮助虹仓鼠回到自己的世界，必须收集齐彩虹伞上的7种彩虹元素才可以。于是仓鼠太郎就踏上了寻找虹色的冒险历程。既然名为《虹色大冒险》，顾名思义，游戏一共分为橙、黄、绿、青、红、蓝、紫七关。游戏具体玩法是通过剧情、解谜、迷你游戏来串联的，大量迷你游戏依旧是仓鼠太郎的重点，比如需要同步按键的跳绳、跳楼梯，要求眼疾手快的河川漂流和钓鱼，依靠人多力大的拔萝卜、抬木板等等，十分有趣。仓鼠4还赋予了每只仓鼠不同的特点，在某些特定的地方，必须使用到某只特定的仓鼠才能过关，这就意味着过去"一鼠打天下"将不复存在。选择同伴也就成了这款《虹色大冒险》的新的趣味所在。不过同伴也不是那么轻易加入的，因为每只仓鼠都有自己的所喜所恶，投其所好才能引诱它加入队伍。

对于MM玩家来说,这款游戏难度不高,又不会过于乏味,穿插其中的各种谜题也难度适中。另外此游戏的收集要素也很有意思,用收集到的小徽章能在各试的画布中任意放成你自己喜欢的图案,章总数多达451种!另外,还有个涂鸦模式,也很有意思。强烈推荐给有GF的玩家以及想轻松轻松找回童心的人。不会让你失望的。





2 仓鼠太郎 仓鼠运动会

日文名	とっとこハム太郎 ハムハムスポ-ツ
预计发售日	2004年7月15日
对应机种	GBA
对应功能	通信对战
价格	3980日圆
游戏类型	SPG

按照一年一款《仓鼠太郎》的进度，今年7月，《仓鼠太郎》的新作又该登陆GBA了。这次的游戏被命名为《仓鼠运动会》，虽然发售的日子还没有到来，可是从目前官方网站上的资料中还是可以推断出游戏的一些内容的。首先游戏是以夺取金牌为目的，仓鼠太郎与它的同伴们一起参加了仓鼠运动会。在整个7天的运动会进程中，玩家必须带领仓鼠参加各种类型的竞技,以获得最后的总胜利,竞技游戏的种类一共达到了51种之多。在竞技之前,还有专门的练习模式可供玩家培养仓鼠。另外,该作对应红外线通信,而且,玩家所输入的出生日期也会影响到仓鼠太郎与朋友们的友好度哦。这个友好度将在竞技之外的仓鼠娱乐中发挥作用。





按照仓鼠游戏的一贯特征，几乎可以肯定的是,游戏轻松活泼的风格不会变，丰富的小游戏类型不会变，虽然是一款体育类游戏，但育成要素应该还是会占到不小的比重。

《仓鼠太郎》在其他领域

这只黄金鼠名气实在太大，所以以它为主角的周边产品实在是数不胜数，除了在游戏里讨得MM欢心外，仓鼠太郎还大肆攻占了动画和杂志界。仓鼠太郎涉足的周遍领域也出奇的丰富。随着仓鼠热度的升高，印有仓鼠太郎可爱的形象的商品也随之大卖。

《仓鼠太郎》漫画系列

《仓鼠太郎》的漫画始创于1997年小学馆旗下《小学二年生》的专门漫画杂志，随着仓鼠热潮的一发不可收拾，由日本著名漫画家河井律子执笔的《仓鼠太郎》漫画也随之变本加厉地展开搜刮行动。虽然还没赶得上EVA"无耻"到26个版本，不过也差得不多了。除了登陆全年龄段漫画刊物外，随着游戏每推出一作，相应的漫画作品就会紧随其步伐跟进。



目前，《仓鼠太郎》的漫画系列已经囊括了连载、单行本和画册三个方面，至今仍在不断推出，最后连剧场版的人物也要出专门的绘本来进行介绍了。

《仓鼠太郎》动画系列

继漫画大成功后的动画化在日本动漫界是熟之又熟的事情，《仓鼠太郎》最早的动画化是2000年的夏天，而随着游戏的一部部推出，相应的故事动画又会在《仓鼠太郎》游戏推出的当年夏天紧跟播放，大大满足了孩子们因在游戏中意犹未尽而产生的动画欲望。目前，《仓鼠太郎》连续动画正在台湾省中视、东森两电视台热播，此外它还推出了《幻之冒险》、《极光谷的奇迹》等3部剧场版。其中，2002年的仓鼠太郎剧场版以27亿日元的票房获得了日本动漫作品票房排行榜的第3名。

★《仓鼠乐园大冒险》：2001年底的一部剧场版。它的配音和主题曲《迷你仓鼠爱之歌》的演唱者可是大名鼎鼎的早安少女组哦。矢口真里、过希美、加护亚亚依和椰果少女组美加四位超级美少女可爱又充满活力的形象与仓鼠太郎的活泼配合得天衣无缝，而为了给剧场版造势，此次河井律子更特地依照迷你早安少女们的特色定做出身高平均6.8公分的迷你仓鼠玩偶。

★《极光谷的奇迹》：公映于2003年12月13日，为《仓鼠太郎》剧场版第3作，原作河井律子，监督是出崎统。故事讲述了从前在一个叫做极光谷的地方住着一位深受人民爱戴的美丽公主。可是有一天，凶恶的海盗闯进了极光谷，囚禁了公主，破坏了安宁的生活。英勇的仓鼠太郎在偶然的机会进入了此地，然后带领了一群仓鼠同伴们最终解救公主的故事。



《仓鼠太郎》卡片游戏

《仓鼠太郎》的卡片游戏首次发售的日期是在2003年1月31日，售价为每 5 枚191日元。乍一看是很便宜。可别忘了，日本的卡片游戏向来拥有种类繁多和随机抽取这两件法宝的，这款根据《仓鼠太郎》系列作品而推出的相应卡牌游戏也不例外。卡片一共有34种，包含了全部《仓鼠太郎》中出现的有名有姓的仓鼠形象，而每次花191日圆只可随机购买其中5种，想要凑齐全部的仓鼠形象那就继续买吧，所以要想达到全收集也是不容易的，哎，又是日本人的赚钱花招呢。

《仓鼠太郎》手工系列

从2000年12月11日开始发售的《仓鼠太郎》手工系列,教你怎样自己制作仓鼠太郎的人偶,不过,制作材料似乎需要指定购买。(又是一套赚钱宝典呢！)该系列一共推出了将近10本读物，每本将近1000日元。内容除了教朋友制作简单的仓鼠游戏人物外,还有多达近百种的游戏场景制作的折纸小游戏、以及如何在衣服上缝制仓鼠太郎形象等一系列手工。想来如果都购买齐全的话,一定能将在整个仓鼠太郎的世界全部制作齐全吧,想想也是非常有成就感的一件事。



《仓鼠太郎》其他周边

说到以《仓鼠太郎》系列的周边产品，实在太多了，仓鼠太郎雨伞、仓鼠太郎笔记本、文具盒、书包、衣服、床上用品、塑料制品，统统打上了这个可爱耗子的标记。其实在我国的市场上也能够看到一些有着仓鼠太郎形象的文具等用品出售，大家喜欢的话，不妨买回家自己欣赏，让这只可爱的耗子长伴左右也是件不错的事呢。

下面介绍一些比较有特色的《仓鼠太郎》周边产品。

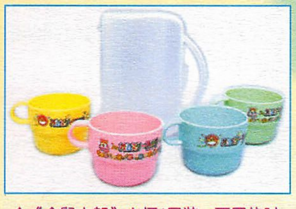


↑《仓鼠太郎3 恋爱大作战》中的仓鼠太郎情侣，售价为129元



←蓝色的《仓鼠太郎》手提袋，分为不同的格子放不同的小东西售价是190元




↑《仓鼠太郎》水杯4只装，不用的时候可以统一放在大杯子里不占地方，售价是213元，真是贵呀。


↑《仓鼠太郎》万用收纳盒，售价129元

↑《仓鼠太郎》可爱洋装擦手巾，售价59元

《仓鼠太郎》游戏角色

俗话说，独木难成林，正因为众多角色你方唱罢我登场，才使的仓鼠太郎的世界里永远趣味不断，这些形态各异的小仓鼠们和仓鼠太郎一样，都是一群既聪明又独一无二的黄金鼠，正因为和它们在一起，所以仓鼠太郎的每一次冒险才显得那么欢乐刺激，妙趣横生，同时也带给玩家们热热闹闹的乐趣。

春名露

小女孩春名露是仓鼠太郎的饲养者，也是仓鼠太郎的好朋友。

乌龙爷爷

一只看上去很乌龙的仓鼠，常常睡觉。不过它知道很多东西哦!它是最长寿的仓鼠,还是仓鼠的长老呢！

大老板（タイショーくん）



生日：9月21日
星座：处女座
身高：12cm
大老板是仓鼠好友中公认可以倚靠的老大，它是一只野生的黄金鼠，而且他的家也是仓鼠们聚会的秘密基地。

哆哆(こうしくん)

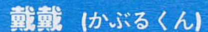


生日：5月3日
星座：金牛座
身高：10cm
哆哆是一只永远不会忘记吃饭的小黄金鼠,每次一定要抱着一颗葵瓜子才能放心。

瞧着这几期，怎么阳盛阴衰啊！雪人？不过玩掌机的MM实在是少的可怜（我也在找……）。所以，多登几个MM的吧！我支持——！
赵阳；17；男；211153；江苏南京；兴趣：游戏、美术；QQ：354639130；E-mail：Smile12121@sohu.con

每每（まいどくん）

生日：2月18日
星座：水瓶座
身高：8.5cm
每每是一只受到面店照顾的黄金鼠，最爱说冷笑话及开别人的玩笑，但他非常爱干净。



戴戴（かぶるくん）



生日：8月6日
星座：狮子座
身高：7.7cm
戴戴喜欢在头上放些奇奇怪怪的东西,最常出现的造型就是头上顶着一个锅子。

朦朦（ねてるくん）



生日：1月14日
星座：山羊座
身高：8.5cm
朦朦总是在睡觉又爱说梦话，出现后就赖在大老板家了。

虎妞（トラハムちゃん）



生日：6月6日
星座：双子座
身高：7.5cm
说是虎妞，其实是一个活泼可爱的女生，非常喜欢跳缎带舞。

小丸（ちび丸ちゃん）



生日：3月3日
星座：双鱼座
身高：6.2cm
小丸哈姆好友中年纪最小，个子也最小的黄金鼠，娇小又可爱。

咚咚（トンガリくん）



生日：12月12日
星座：射手座
身高：8.5cm
咚咚是一个流浪的孤独旅人，永远不会忘记他心爱的吉他。

细细（のっぽくん）

生日：11月5日
星座：天蝎座
身高：10.5cm
细细是一只住在书店的黄金鼠，所以它有很好的学问，虽然是一个书呆子，却是一个好人。

小熊猫（パンダくん）



生日：4月8日
星座：牡羊座
身高：8.8cm
小熊猫在仓鼠们的群落中拥有很好的手工，它的梦想是有一天能变成厉害的木匠。

玛拉（マフラーちゃん）

生日：9月16日
星座：处女座
身高：7.3cm
玛拉是个可爱又天真的小女生，每每和小眼镜都爱慕她，总是喜欢围着心爱的围巾。

小眼镜（めがねくん）

生日：10月11日
星座：天秤座
身高：8.7cm
小眼镜顾名思义，当然是只住在眼镜店的黄金鼠，老是穿着很时髦，甜言蜜语对他来说一点都不是难事，最喜欢嘲笑每每。

丽丽（リボンちゃん）



生日：7月10日
星座：巨蟹座
身高：7.5cm
丽丽是只漂亮又爱干净的小黄金鼠，可是来自法国的小公主哦！哈姆好友们都很喜欢她！尤其是大老板，更是偷偷在爱慕她哦！



仓鼠主角的其他游戏

随着《仓鼠太郎》的走红，近年来一批动物育成系列的跟风作品也大肆推出。光仓鼠的育成类游戏就有《仓鼠物语》、《仓鼠乐园》、《仓鼠俱乐部》等好多个品种系列。这些可爱的东西一不需要人类真正费心地饲养它们，二又可以凭借可爱的外形给玩家带来实实在在的乐趣,再加上仓鼠太郎游戏的成功，所以近年来育成游戏大有泛滥之势也是情理之中，虽然形式都大同小异，不过在一些具体细节上，几款仓鼠主题的育成游戏还是有些可圈可点之处。

1 《仓鼠物语》系列





系列简介：《仓鼠物语》系列是由日本Culture Brain公司发布的另一个以仓鼠为主角的系列游戏,到现在为止一共在GBA上推出了《仓鼠物语2》、《仓鼠物语3》、《仓鼠大收藏》几部作品。其中《仓鼠物语2》与《仓鼠物语3》为仓鼠类养成游戏，其中《仓鼠物语3》因为广受好评还曾经推出了一个《仓鼠物语3　EX.4》的特别版本。而《仓鼠大收藏》则是一款关卡式的冒险游戏，游戏由许多个带有冒险解谜的关卡组成，满足条件即可达到下一关卡，不过内容比之《仓鼠太郎》更为简单，难度也偏低。角色设计上《仓鼠太郎》的影子比较浓厚，乍一看几乎误以为是《仓鼠太郎》系列游戏，角色一如既往的可爱，在《仓鼠太郎》之外也算是一个比较成熟的系列了，向MM和仓鼠FANS推荐而已。

另外，Culture Brain公司还让自己的仓鼠形象客串了一款《方块与侦探合集》的游戏，真是不放过任何一个用耗子赚钱的机会啊。

2 《仓鼠乐园》系列



系列简介：由颇有名气的ATILUS公司所推出的仓鼠类游戏,最出名的是新作《仓鼠乐园　纯洁之心》。

该游戏又是一款养成类，不过ATILUS公司的仓鼠形象明显要比《仓鼠太郎》写实化一些，不过这并不影响黄金鼠们的可爱度。在该作中玩家扮演了一名仓鼠乐园的管理员，培育这些有着逼真人格的小家伙们。同时，该游戏还提供了2人对战的迷你游戏集，十分有趣。在仓鼠游戏大泛滥的现在，还是比较有可玩性的一款作品。

3 《仓鼠俱乐部》系列



系列简介：由Jourdan公司所推出的仓鼠游戏，历史似乎并不比《仓鼠太郎》短，不过在名气上似乎总是逊色那么一筹。该系列前2作在GB上推出，第3作终于鸟枪换炮出在了GBA上，论其根本，还是养成类游戏。新作名称为《仓鼠俱乐部　暴走大冒险》，登场角色全部都是各式各样、大大小小的仓鼠，说是俱乐部，其实整一个大杂烩式的小游戏合集，可惜接触这个游戏时作者本人已经被各种仓鼠主角的游戏轮番轰炸的有些审美疲劳，未看出此系列仓鼠游戏有甚特别。

后记：除此之外，GBA上似乎还有一些零星的涉及仓鼠的游戏，这些游戏大多以养成为主，又夹杂了许多其他动物，并不以仓鼠为单独主角，鉴于此不做详细介绍。不过因为《仓鼠太郎》在日本掀起的动物狂潮，许多日本孩子开始不满足于游戏中找乐，而把兴趣投向饲养真正的小黄金鼠，让人不由自主地联想到诸如兔子"仙太郎"一类的动物明星在日本引发的袖珍兔的培育风潮，卡通的力量，就在于不仅仅在游戏上娱乐了大众。而从某种程度上来说，《仓鼠太郎》乃至紧随其后的一系列动物育成游戏很好地培养了孩子们热爱动物的习惯，同时也唤起了许多成年人的童心。

本期的KOF研究太实用了，炼（练）成之后，一下子从一个抬不起头的菜鸟晋升为“达人”，希望云云以后多刊登此类文章，在此向张磊磕头。
施展；16；男；313009；浙江省湖州市南浔镇西小圩北幢1-101室；兴趣：和朋友联机、买《PG》、看《PG》



GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.05.02
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

操作方法	A键——决定	B键——取消／行走时按住为跑
	Start键——调出菜单	Select键——可随时（选"かえる"）返回仓鼠小屋

菜单说明

行走时	
一、もちもの	物品
二、シール	印章
はる	选底纸
いちらん	查看印章
さくひん	查看完成后的信封
カード こうかん	联机换卡
三、ぬりえ	涂鸦
ぬる	图画
さくひん	查看图画
四、おわる	结束游戏

迷你游戏时	
スタート	开始游戏
やめる	放弃游戏
そうさ	操作方法
こうりゃく	游戏攻略
パス	当手中有核桃（クルミ）时，选此项可直接通过不擅长的迷你游戏，但不会获得分数和印章。想要核桃的话，就多去和弹吉他的仓鼠套套词吧！



剧情模式攻略





序、奇妙的邂逅

话说这一天，可爱的"蝴蝶结"正在欣赏风景时，天边忽然出现了一道美丽的彩虹，她一路小跑来到右边的木桥旁找到了仓鼠太郎和"光子"，让他们和自己一同欣赏美景。不料，彩虹突然消失了，一个正在彩虹上行走的小仓鼠坠落下来，正巧砸到了来找仓鼠太郎的"头目"身上，二鼠都晕了过去。听到响声的仓鼠太郎赶到河边，却因抬不动桥板无法过河。于是他找来了蝴蝶结，在听过老仓鼠的指导后（依次选择"イエ–っちゅ"→"わかった"），三鼠合力（按A键）将木桥抬起放回河边（看到提示后选"おく"）。然后三鼠和及时赶到的"阿戴"一起将昏迷的二鼠送到了秘密小屋。醒来后的飞鼠告诉大家，他是来自彩虹之国的虹仓鼠，并且要马上赶回国去。在左边的平台上找到刚刚离去的虹仓鼠，他拿出能制造彩虹的雨伞想飞回国，却发现伞上的彩虹七色都不见了，于是，仓鼠太郎自告奋勇地决定帮助他找到制造彩虹的七种原料！在其他仓鼠都出发后，苏醒了的头目说他要以太阳作为橙色原料后便径自离开了，为了帮助他，仓鼠太郎的寻找行动就此开始！





一、山中的金橘

出门后,仓鼠太郎先来到とっとこやま,与拦路的仓鼠交谈后,再与坐在木板上的仓鼠谈话,得知他想找一处容易钓鱼的地方。继续前进,从尽头的老仓鼠处得知他这里的鱼很容易咬钩,而且他还看到头目过河去了。把这个消息告诉木板上的仓鼠,他高兴地换了地方。将他留下的木板抬到尽头的河边(看到提示后选"おく")后,再与他交谈可得到"つりいと"(钓丝)。三鼠向右前进,帮忙拔出萝卜后,(交谈时依次选择"イエーっちゅ"→"わかった"后,以后遇到类似交谈时基本上都按这个顺序选择,得知方法是当萝卜被拉到最长时按A键)得到4号印章。顺着藤蔓爬上去,从上面的仓鼠处得知此山中有棵橘子树。不料,一条小河挡住了去路,看着仓鼠一家用藤条荡过河去,自己却因为鼠数不足而干着急。幸亏及时发现了躲在树顶洞中的头目,让他加入队伍后才得以过河。跟随对岸的小仓鼠顺藤而下后,向左走到尽头,选仓鼠太郎(以后的迷你游戏遇到选鼠时,要选表现出高兴神情的那只仓鼠才行)进行迷你游戏(游戏时看准时机按A键即可,)。来到对岸后顺藤而上,向左走到尽头的标志处,终于发现了橘子!安全地接住橘子后(在橘子落在叶子上的瞬间按A键),将它交给虹仓鼠,雨伞恢复了第一种颜色--橘色!











二、盛开的向日葵

仓鼠太郎接到阿戴和光子从鲜花牧场(フラワーぼくじょう)寄来的信,得知二鼠在那里发现了新的原料--向日葵。来到牧场后先四处转转,在下面的大碗中发现了阿戴,为了凑"鼠手"救他,太郎开始寻找新的伙伴。一直向上,钻过破洞后向右走,再钻过尽头下方的破洞来到兔舍。沿着破洞右侧的栅栏爬到顶,向右通过迷你游戏(方法是按L和R键左右躲避毒粉,按A键可降低中毒度)后与拦路的仓鼠交谈,再沿栅栏爬下。向上穿过破洞,一路向右拔出沿途的萝卜后,向下捡到核桃(クルミ)并通过躲避迷你游戏(按A键是刹车)后,向右(在这里可以玩碎大石的迷你游戏,方法是按住B键至出现提示符号后再松手)再向上,与打瞌睡的仓鼠长老交谈后继续向上走。此后,向右清除拦路的大石(按提示按键)再向上走,然后一直向左在马头下收得新同伴"大个儿"。回到遇见长老的地方,抬起左侧的木头(与风木木君无关哦,呵呵)向下再向左将桥补







最可怜的事:看到好东西,兜里没铁。最倒霉的事:游戏存档中,电池没电。最快乐的事:掌机被没收,失而复得。最幻想的事:《掌机迷》免费了!李传征;17;男;116021;辽宁省大连市甘井子区绿洲园18#1-5-2;兴趣:掌机游戏、体育游戏、学习

好后，（选择"おく"后还可以看到鹊桥会哦！）终于从碗中救出了阿戴！五鼠（闹东京？）回到遇见长老的地方向上再向右，拔出红萝卜后将它抬到马头处，按提示放好后，顺着出现的马头爬上马背，与仓鼠交谈后得到画和此马！向左走，一路拔出萝卜后在指示牌处听到了光子的声音。向左找到他，按他的要求爬上左侧的栅栏，发现向日葵还没有开放，只好另想办法。爬下栅栏，发现光子不见了，从洞口向上收得他后，众鼠决定找长老想办法。出洞后（在左侧拔萝卜会遇见胡萝卜仓鼠，用两个胡萝卜可随机换得一个印章）沿原路返回初见长老的地方，拔出左下方的萝卜后，接受了帮哭泣的小仓鼠找回乌龟的任务。向下再向右，却发现一辆车子拦住了去路。回到解救阿戴的地方，拔出左侧的萝卜，用上方的木头补好桥后向左走，帮忙将拦路的大碗抬到稻草车下方的小河后，让光子通过躲避迷你游戏。向上走发现乌龟，先向左帮忙把车撞开（与车距离最远时按A键），再把乌龟抬到哭泣的小仓鼠那里换取印章。返回发现乌龟的地方，与左侧拦路的仓鼠比赛登山（看准时机按A键），获胜后在山顶叫醒熟睡的长老，将他带到向日葵田地，按着他的指示给向日葵浇足水（用L和R键控制光子左右接水桶）后，向日



葵终于开放了。把获得的原料交给虹仓鼠，雨伞恢复了第二种颜色——黄色！









三、幸福的三叶草

一直在屋外弹吉他的"阿尖"来了，还说有话要对仓鼠太郎说。到屋子左侧和他交谈，得知他想寻找藏在学校的一种四片叶子的三叶草（よつばのクローバー），因为它能实现任何愿望。（不是七



颗龙珠吗？）为了帮助阿尖，也为了用它实现找到原料的愿望，仓鼠太郎一行鼠又来到了四叶小学(よつばしょうがっこう)。与校门口的仓鼠交谈，得知学校里发生了大事件，众鼠急忙冲了进去。与楼梯附近的众仓鼠交谈，得知由于大侦探ハームズ(耗子？)在调查学校里发生的大事件，正门被封锁，要想了解三叶草的情报就必须先向右找到在花坛上用望远镜观察学校的仓鼠。（左侧有迷你游戏，但目前没有合适的仓鼠同伴。）向右走到尽头，当蛇出现后顺着被仓鼠让出的藤条向左上方爬到窗台上，却发现此鼠非彼鼠。向右走到头再向右下方爬下藤条，发现要找的仓鼠被蛇困在水管上。在头目的提醒下，众鼠从右侧的藤条爬上窗台，并将右面的球扔到了左面的管道中打跑了蛇。出于感激，获救的仓鼠允许仓鼠太郎用他的望远镜寻找三叶草。仓鼠太郎在理化教室发现了"小围巾"和画有三叶草的记事本，众鼠决定去探个究竟。向右爬下藤条，向左返回时却被蛇拦住去路，头目决定故技重施。在



水管正下方的花盆中间收得"小丸子"后，向右侧的小仓鼠借球，他提出要以漂亮的帽子为交换品。向右走，与水池旁的仓鼠交谈，通过玩喷泉迷你游戏（要疯狂地按A键哦）将他送上窗台。沿藤条爬下后继续右行，将路中间的弯管抬至水管处接好后再向右走到头(又是一只睡鼠)。顺着藤条爬上窗台，通过左侧仓鼠的接帽子考验后，得到一顶漂亮的帽子。用帽子从小仓鼠处换来球后，将它运到右侧水池处，再通过迷你游



戏将它送上窗台。将球扔进左侧管口赶走拦路蛇后，沿原路返回校园入口。向左通过水上迷你游戏后，沿着水管走到头，请仓鼠

关掉了水龙头。挪开在上方的巨石后（左下方的萝卜是胡萝卜仓鼠哦），众鼠冲进学校。向左上一直走，打碎石头后可进入隐藏商店。返回入口后再向右走，进入墙洞下方的教室（向右上走与白仓鼠交谈会得到一些好东东），通过警官们的对话得知所谓的大事件就是某学生丢了一支



鞋。（晕倒）返回走廊后进入右上的理化教室，在右上方又发现一只睡鼠。顺着旁边的链子爬上去，再沿左侧的手骨向上爬，终于发现了画有三叶草的记事本。沿手骨爬下后，右下方的仓鼠已经让开了路。一路向右，通过调色迷你游戏后（看好要交换的颜色后按A键，顺序是红、橙、黄、绿、青、蓝、紫）穿过右上方的玻璃管，跳过水池后向上通过玻璃管，从窗外向右走收得小围巾。向左返回玻璃管口（仓鼠后可玩找茬游戏），却被拦住去路，无奈向左通过调色迷你游戏后却发现此前看到的并非是真正的三叶草，众鼠只好继续寻找。从窗外的仓鼠处得知校长室的仓鼠知道关于三叶草的情报后，沿原路返回理化教室入口处，唤醒那只睡鼠。等他走后，将它身后的海绵抬至教室外墙洞左侧的奶渍处，去奶渍后向上走发现了遗失的鞋子。将鞋子抬到墙洞下方的教室中还给大侦探，他也开始帮忙寻找，并送给仓鼠们"ハームズさんのメ



モ"。出教室向左走到入口处，将此物交给上方看门的警官，待他离去后，众鼠推门而入。从右侧沙发的破洞处爬上去，再由弹簧跳到对面。向左搞定装咖啡豆的迷你游戏（看准力量和方向后按A键）后，向右再向上爬到沙发顶，从赶来的仓鼠口中得知三叶草在屋子的深处。爬下沙发，沿左侧沙发与桌子之间的空隙一路向上，在尽头见到了虹仓鼠。按他的要求拼好钥匙（拼图游戏，按A键调整图形）后，众鼠终于打开书本，



得到了三叶草，而小围巾也得到了小丸子送给她的鲜花。（好



温馨啊！）把获得的三叶草交给虹仓鼠，雨伞恢复了第三种颜色——绿色！





四、美丽的青鸟

正在楼上闲谈的仓鼠太郎被楼下的吵闹声惊动，与右下方的四鼠交谈（选"イエーっちゅ"），得知四鼠刚才在公园发现了青鸟，



并想用它的羽毛作为原料，却因为分工不妥而吵了起来。正在四鼠争吵不休时，头目终于忍无可忍，将四鼠赶了出去。仓鼠太郎当然不会袖手旁观，于是也带队来到公园（てちてちこうえん）。刚到公园门口就发现吵架四鼠分道扬镳，仓鼠太郎从右上的洞口钻进公园。从右上的哭泣仓鼠处得知入口被球门挡住，只好一路向左走。连续通过两个跳格子的迷你游戏后（在跳至最高点时按着格子里的指示按键，有两个时就同时按）继续向左走，却被一棵



大树拦住去路，无奈之下只好向回走。在河边安慰哭泣的小仓鼠，在他走后向上战败拦路的黄鸟（方法是先将上方树上的松果撞下来，再用它打击黄鸟）后，在上面的河



边看到了同伴。向右上方走，途中接受帮老青蛙找回（在右下方的）孙子的任务后继续向上，在路口向右再向上收得"虎仓鼠"。由于被



青蛙拦路，众鼠只得先回去找老青蛙的孙子。回到河边，看到一个飞盘飞到了树上，众鼠向左通过迷你游戏上岸后，向右爬上大树将飞盘推落。下树后赶走右面树洞里的仓鼠后，将飞盘抬到右下方扔到河面上，向左找到红色小青蛙并把他还给老青蛙，老青蛙为表示感谢决定帮助众鼠。回到收虎仓鼠的河面，借助老青蛙



的帮助赶走拦路蛙（以后遇到拦路蛙全都选"イエーっちゅ"），却又被上方的巨石拦阻。回到摆放飞盘处向右走，通过迷你游戏再赶走拦路蛙，在上方找到了小青鸟，但它却逃走了。收得同伴"经常"后，回去推开巨石，在上面发现了青鸟，但它也飞走了，两个同伴连忙去追。回到巨石处向右走发现河面上的伙伴，却因鼠手不足无法喊来老青蛙赶走拦路蛙。继续向右通过迷你游戏后向下走，在右侧尽头发现青鸟。听从水坑对岸的仓鼠的建议，仓鼠太郎带着同伴向左再向上去寻求帮助。通过跳绳迷你游戏后走到头向右转，在尽头的树顶通过白鸽的考验后，被它驮到另一棵树上。爬下树，通过滑梯旁的迷你战斗后一路向左，在尽头的喷泉池旁发现青鸟并收得"眼镜"。众鼠想将船抬到水池中去捉青鸟，但是鼠数不足。这时，众鼠发现黄鸟在欺负青鸟，大家决定去找经常和虎仓鼠来帮忙。众鼠本想顺原路返回(还要玩迷你游戏)，但归路被一只凶恶的黄鸟拦住。无奈只得乘白鸽飞回到树上，从左侧的枝条下到滑梯上，通过滑滑梯的迷你游戏后，将足球撞至水坑处，再向左将足球抬至左下方的



球场处，让仓鼠将球门踢穿。走出球门后一路向左（可以玩新的跳格子游戏）发现了同伴，向巨石的方向走，途中可收到之前看到的同伴——经常。回到下方的树墩处，玩过猜数迷你游戏后钻进上方的树洞，一直向上爬上梯子后向右出树洞再沿枝条爬下收得虎仓鼠。众鼠回到喷泉处将小船放入池中，乘小船来到池中央，经过一场战斗解救了青鸟，并得到了它



的羽毛。把羽毛交给虹仓鼠，雨伞恢复了第四种颜色——青色！





五、节日的红刨冰







一年一度的仓鼠节到了，仓鼠太郎和大家交谈一番后与站在桌旁的蝴蝶结（依次选择"きいたのだ！"→"イエーっちゅ"）一起来到了广场（ハムハムまつりかいじょう）。在热闹的广场上，二鼠看到虹仓鼠向上走去，二鼠也想进去，但却被告知里面正在进行印花比赛的准备活动，暂时不得入内。二鼠在广场内四处转过一圈儿后再返回正中的广场，在中间的舞台下找到了正在观察红刨冰的虹仓鼠，他请二鼠帮他获得红刨冰作为原料。要想获得红刨冰就要在广场内的全部活动中获胜，拿到印花卡的二鼠立刻开始行动。在右侧广场的右上角收得同伴"熊猫"，然后与此广场舞台左侧的MM仓鼠比赛夺心（要及时按B键避开对手的攻击）。获胜后去左上的广场参加左上角的射门比赛，完成后去左侧广场让仓鼠太郎离队为老仓鼠捶背，蝴蝶结到右上广场的入口处收得头目。（带着仓鼠太郎他是不会加入的，情敌啊！）完成右上广场右上角的举重游戏后(发现力槽减少时连按A键），回老仓鼠处收得仓鼠太郎。把左上广场右上的门修好，进门后一直向右走，看到经常和眼镜正在吵架。一直向右进入上方的广场，与左侧哭泣的小仓鼠交谈，选择"イエーっちゅ"得知随着节奏钉钉子会很容易。完成左侧（对反应力要求很高）的钉钉子游戏后，顺原路

返回入口处，将右上广场的门修好，向左走发现二鼠还在怄气，去右侧哭泣仓鼠处转转再回来发现小丸子不见了，四处寻找终于在右上广场的入口旁发现了她。将消息告诉二鼠后，他们也加入了队伍。到左上广场旁的面具商处找到小丸子，由于得不到面具，她再次逃跑。顺着她逃跑的方向向左追，在左侧广场左上角的树上发现了她，可她又逃跑了。在左下方老仓鼠的劝说下，小丸子愿意听话，但她要求得到一件礼物，把从面具商处得到的面具交给她后，她终于听话地和二鼠走



了。再去找二鼠，恰巧遇到了小围巾，她和小丸子一起加入了仓鼠太郎的队伍。完成眼镜的画圈游戏（指在小围巾的画像上画圈）和经常的炒瓜子游戏（把冒热气的瓜子翻个儿）后，仓鼠太郎来到左上方的小广场（与此广场右下方的仓鼠交谈可换得印章）。完成右侧的撞球游戏（使向日葵全部变红）和左侧的套圈儿游戏后再将门修好，进门后见到两只仓鼠在捉迷藏，在右侧的丁字路口发现吃多了的光子，将他送到广场入口处的急救站治疗后，他也加入了队伍。此后再回去找那两只仓鼠，收得阿戴后将被困在水管中的仓鼠救了出来。此后一直向右完成装瓜子游戏后返回右侧的哭泣仓鼠处，完成右上的躲铁锤游戏后，将旁边的门修好。一直向上走，来到一块工地，与左侧的灰仓鼠交谈后，帮助他建成



鼓楼。表演过太鼓后，先向上转转（有商店和胡萝卜仓鼠）再返回广场入口，途中得知向日葵舞台正在举行舞会。到入口右侧的向日葵舞台转转，出来后与右上广场入口处的大个儿交谈，让阿戴替她看店。回到向日葵广场为舞台上的仓鼠打气，获得舞蹈比赛（按前者的顺序按键）的胜利后，回去换回阿戴。此后，完成最后的翻牌游戏后来到中央广场，却发现红刨冰已经被分吃一空。好在主持人亮出了刨冰机，仓鼠太郎他



们获得了能吃一年的红刨冰。把红刨冰交给虹仓鼠，雨伞恢复了第五种颜色——红色！





六、水族馆的蓝贝壳

众仓鼠开会讨论原料的问题，蝴蝶结想用蓝色的海水作原料，



于是众鼠来到了闪光海岸（きらめきかいがん）。与旁边的老仓鼠交谈后，接受了清理海岸垃圾的任务。（大家也要注意保护环境啊！）沿左侧水管向上走发现被丢弃的易拉罐，将它们统统送到右下方的垃圾场，帮右侧的海龟翻身(方法和举重游戏相同)后，在最右方可找到胡萝卜仓鼠。继续向上从右向左清空易拉罐后，会发生涨潮事件。帮助左侧的海龟翻身后继续向上来到海边，但却发现海边的水是无色的，众鼠只好再去其它地方寻找蓝色海水。先与左侧的冲浪三鼠交谈并答应帮他们找回被海水冲走的冲浪板，再将右侧的海龟翻身。通过寄居蟹的考验（看准机会按A键）后继续右行，在水管旁发现大量的船。与赶来的钓鱼仓鼠交谈后，头目为了做一艘船送给蝴蝶结而离队去沙滩寻找材料。由于右侧



正在修建码头，众鼠只好沿原路寻找头目。在入口左侧的沙滩上找到他，和他一起把被海水冲上岸的冲浪板还给冲浪三鼠后，得知附近还有更大的木板。向左找到木料后，将它抬去右侧的码头请钓鱼仓鼠帮忙做成小木筏。三鼠驾船出海，完成划船迷你游戏（吃心可以加时间）后，木筏却被旋涡掀翻，三鼠随一只皮球在海上漂浮。众鼠向左请冲浪鼠帮忙，谁知这家伙竟然袖手旁观。幸





好有海龟及时赶到，完成迷你游戏后终于救出落水三鼠。留守三鼠来到右侧的码头，通过走独木桥的迷你游戏后，用木头搭桥一路向上，打听到水族馆的情报后在左侧与仓鼠太郎汇合，此后，仓鼠太郎等四鼠乘海龟去寻找蓝色海水，蝴蝶结等四鼠与右侧的钓鱼仓鼠交谈获得渔竿的情报后（以后得到渔竿可来此玩迷你游戏），向右进入水族馆。由于调皮的小丸子钻过了铁丝网，蝴蝶结她们只得接受爬铁丝网（迷你游戏）的考验去打开铁门。向右进入水管（睡鼠下方的地洞是商店），接受帮眼镜仓鼠开灯的任务后爬上绿色管道，在水池的对面发现了小丸子！完成跳水池的迷你游戏打开灯后爬下管子，与右侧的眼镜仓鼠交谈后得知小丸子的下落并得到感谢信。继续向右走到尽头，先通过水池游戏(A键上升、B键下降)，再完成空降游戏（A键停止、B键加速），然后向左转动阀门连好管子。在右下方找到小丸子后，使用感谢信乘坐旋转碗到下面。向右深入水族馆发现海龟仓鼠带走了蓝贝壳，从右侧的管子爬上去，继续



向上走发现溺水的海龟仓鼠。(夏天到了，在江河里游泳时要小心啊！）用救生圈将他拉上岸后，他再次潜水将蓝贝壳捞上来送给蝴蝶结。（还真是不怕死啊！）向上跟随花瓣仓鼠通过水下浮桥后，继续向上走可从尽头的管子滑到外面。(破墙而出，好厉害的铁头功！)与闻声而至的仓鼠太郎会合后，把蓝贝壳交给虹仓鼠，雨伞恢复了第六种颜色--蓝色！



七、占卜师的紫水晶

只剩下最后一种颜色了，仓鼠太郎和伙伴们交换意见，发现女生们正在和光子玩占卜。在头目的提议下，男生们都出去踢球，等他们回来时发现以蝴蝶结为首的女生们都到新开张的占卜屋(ハムールさんの　うらないやかた）寻找原料去了，仓鼠太郎等鼠也



立刻赶去。进入占卜屋与占卜鼠交谈，眼镜觉得他十分可疑，有些心虚的占卜鼠指出仓鼠太郎他们要找的东西在自己手里后就逃走了。众鼠急忙追赶，遇到了蝴蝶结一行，不料，占卜鼠忽然出现，



并现出贫嘴鼠的真面目掠走了蝴蝶结等女生，还说要用无聊的笑话让她们幸福。（抢了仓鼠们的情侣就想跑，没门儿！）众鼠向上追赶，通过真正的占卜仓鼠的记忆力考验（按着他的顺序选择相同的宝石）后，又遇到了贫嘴五鼠，他们再次逃跑，众鼠紧紧跟随。通过答题闯关的迷你游戏之后，（问题都与游戏有关，由于是随机出题，不懂日语的朋友就请一直按R键或L键试试你的运气吧，）发现贫嘴鼠坐车逃跑，



（根据提示按键）完成躲避游戏后，头目和虎仓鼠兄为救假蝴蝶结而中计被困。先拿到左右两侧台子上的仓鼠徽章，再通过正中间的机器（按住A键选位置）救出被困的同伴，然后继续向左追踪贫嘴鼠。来到大厅后四处转转，(在最左面的屋子里会遇到胡萝



卜仓鼠，)由于左上的屋子需要会员卡才能进入，众鼠只好先去右下的房间。完成跳跃游戏通过水池后,在右侧的屋子里得到会员卡和人偶。顺原路进入左上方的房间，在擂台上的吃瓜子大赛中战败对手后，又得到两个人偶。将四个人偶送给左下方屋子里的仓鼠后，一直向左找到了贫嘴鼠五人组。先（根据提示按键）完成测反应的迷你游戏，再通过射击游戏的考验，终于让战败的贫嘴五鼠现出了真面目。原来，五鼠的BOSS是经常，他为了将占卜屋



雪人：嗯，这个问题值得考虑，我们已经开始研究了啊！请读者大人再耐心地等一下吧！





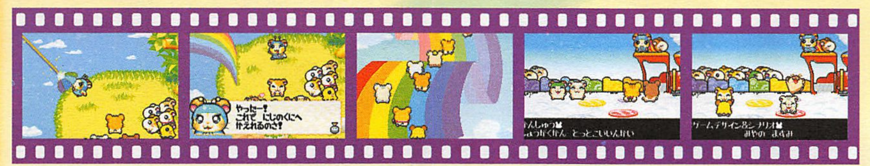


改为游乐园而特意请女生们帮忙来测试他的创意是否可行。这时，真正的占卜仓鼠出现了，他将自己的紫水晶送给了仓鼠太郎。把它转交给虹仓鼠，雨伞恢复了第七种颜色——紫色！



结局、新的冒险

彩虹伞已经完全恢复了美丽的色彩，虹仓鼠终于用它做出了美丽的彩虹，并顺着彩虹乘坐列车回到了自己的国家。（好好欣赏这令人感动的通关画面吧！）游戏就此结束？错！身为彩虹国王子的虹仓鼠可不是一个忘恩负义的家伙，为了表示感谢，他特意拿出40张邀请函请众仓鼠来看表演。仓鼠太郎的新任务就是把这些邀请函发给那些分散在各处的仓鼠们，还等什么，快开始新的旅程吧！



送邀请函记

从虹仓鼠那里得知由于架起了彩虹桥，现在可以去新的地方的情报后，仓鼠太郎顺来路回到仓鼠之家（ハムちゃんずひろば），进屋之后和二楼的睡鼠交谈，发现已经可以自由组队了（以后遇到无法进行的游戏或无法将邀请函交给文中的仓鼠时可回到这里换成员）。选好七名伙伴后，仓鼠太郎来到とっとこやま。通过躲青蛙游戏（看准时机按A键）后一路向右来到最右侧的悬崖边，解救了落下山的仓鼠（经过她身旁时按A键）。从崖口出来，通过接花瓣的迷你游戏后，顺着藤条爬上去，再通过爬树游戏，从树顶的仓鼠处获得印章。向左通过跳床迷你游戏（落地的瞬间按A键）后，在大树的右上方放下藤条。一路向下走到大树的主干处，在左上方通过捉虫游戏后(移动到相应的虫子旁按A键，要注意虫子背上的星数），将邀请函



交给最左侧的仓鼠小栗子。爬下大树，按指示表演将哭泣仓鼠哄开心后，再得到路口左侧的树枝（要带有第一行第二只仓鼠）。顺藤而下将邀请函交给仓鼠"橡果"后，再爬上去走到左侧尽头将邀请函交给仓鼠"蘑菇"。返回路口并进入，接受帮右侧仓鼠取盒饭的任务后向右上山，沿路在风扇旁按



A键救下飞翔仓鼠后，将邀请函交给右侧的仓鼠"值得听"。继续



向右走到尽头（沿路可将邀请函交给忧郁仓鼠），与正在做饭的仓鼠妈妈交谈并通过考验记忆的选材料游戏（按顺序选出材料）后，终于得到了盒饭。向下走，请右侧的仓鼠帮忙做出钓竿（つりざお）后，将盒饭送给山脚下的仓鼠。在旁边的仓鼠塑像前按A键并通过投掷游戏后，向左(按A键）通过彩虹桥进入山间小路（やまの こみち）。首先发现的是印章仙人的家，但只有获得200种以上的印章的仓鼠才能进入，继续向左翻过路障（带着第一行

任天堂的《瓦里奥制造》真是极品游戏，令我爱不释手。尤其是“一机两人玩”的小游戏，更是其乐无穷，不但迷倒了我的同学们，就连我的母亲大人都喜欢，她可是一向不支持我玩游戏的啊！在此我代表所有掌机迷高呼：“任天堂万岁”！

第五只仓鼠的话可在沿路的墙洞里获得瓜子），在尽头处向下走，与仓鼠妈妈交谈后，帮她从树上救下小仓鼠。先向右下方走，沿路在苹果树下的洞口遇见老仓鼠，可以按提示按键帮助它吃掉落下来的苹果。翻越路障在尽头获得瓜子后，返回救小仓鼠的地方向左走，在尽头处向下走。完成右下方的仓鼠的举书游戏后（有难度）向左走，沿途（交替按A、B键）完成二人三足的迷你游戏，在尽头的路口向下走。与左右的两只小仓鼠交谈后，得知他们都与自己的同伴失散了，再回到路口向下走，与大仓鼠交谈后，找出了小仓鼠并让他去找同伴。调查右侧的木桶后不小心将它弄坏，出去时与一只仓鼠擦肩而过，回去（让第二行最后的仓鼠）帮他修好木桶后，回去找右侧的那只小仓鼠，得知还要找三只小仓鼠（又是五鼠？）。向左下方走，通过漂荷叶的游戏后，向下进入院子。帮助仓鼠画家赶走拦路的螃蟹后走上平台（带有第一行最后一只仓鼠的话可以交替按L、R键清扫垃圾），在中间楼梯旁（让第二行最后的仓鼠）完成补地板的游戏（在有洞处按A键）后，再去（让第一行最后的仓鼠）帮上方的仓鼠完成擦地板游戏（交替按A、B键前进，按方向键闪躲）。从右上方的出口来到池塘，让"眼镜"仓鼠帮助左侧的仓鼠完成凭记忆找鱼的游戏（将手对准要找的鱼后按A键）后，一路向右通过彩虹桥将邀请函交给广场左下角的仓鼠婆婆。返回山中小



路，向上走发现在水中的小仓鼠，因为暂时找不到他需要的小番茄，所以只好先去牧场。

进入牧场后先与仓鼠们交谈，向下再向左走到尽头，通过跳台阶的考验后，从山顶的老仓鼠处获得兔子奖杯（うさぎのトロフィー）。回到入口处钻进上方的破洞向右走，在尽头向下进入兔舍。爬上栅栏向右走，在尽头处爬下后钻进左侧破洞，到达右侧尽头后向下走。爬上右侧栅栏通过右侧的躲花粉考验，在尽头完成靠记忆找牛的游戏后爬下栅栏，不理会左下方乌龟旁的仓鼠，先钻进右侧的洞口。边打碎大石边走，进入右上方的洞口后向左走到马头处，与马背上的仓鼠交谈后来到新地方。向左一直走，爬上尽头洞口左侧的栅栏，将邀请函送给左侧的仓鼠"小辣椒"后，从左侧尽头的栏杆爬下去，把邀请函交给仓鼠"向日葵"。沿原路返回



养乌龟的仓鼠处向下走，先向右走到尽头，从老仓鼠那里得到印章。顺着原路向回走，通过滚铁罐游戏（要先清理垃圾）后继续向右来到从右数第一个山脚下，通过跳台阶考验后，在山顶将邀请函送给了仓鼠长老。（注意：如果事先没把邀请函送给仓鼠婆婆的话，他是不会收邀请函的。）



下山后继续向左来到第二个山脚下，赢得跳台阶比赛后到达山顶，向上搬开拦路的巨石后，发现了新天地。进入左上方的大洞，（让第二行最后的仓鼠）补好地板上的破洞，在左上角向上爬，在窗台左侧发现了一只迷路仓鼠。走出屋子右行，在第二个墙洞里发现一只小鸡，继续向右完成抓鸡游戏（面对洞口抓住鸡后按A键）后，先（不理会路上的大洞）向右走到尽头的花园。在左上方找到番茄仓鼠，终于获得了小番茄（プチトマト），并将邀请函送给她。完成右上方的铲地游戏获



得"おちょこ"后，先回到山间小路的池塘处，将小番茄交给水中的小仓鼠，再回到牧场新天地将邀请函交给那只迷路仓鼠。出屋



后向右来到大破洞处，从洞内上方爬到窗外，向右完成两个抓鸡游戏后，从尽头的彩虹桥进入海洋公园（うみの こうえん）。完成右上方的刷酱料游戏（在动的点心上面按A键）后，通知闻到香气跑出来的小仓鼠去山间小路找它的同伴。在右侧码头处通过划船考验后来到对岸，依次（让第一行最后的仓鼠）完成上面的卖快餐游戏（将仓鼠移动至要求的食物处按A键），（让第二行第五只仓鼠）完成接鱼游戏和接水果箱游戏。乘船返回公园入口处，与上面的睡鼠交谈，在大家的提醒下他赴约去了。

众鼠来到四叶小学（必须带着第一行第四只仓鼠），进门后先到右侧转转，再回到校门处向左走。从尽头的洞口进入学校后向右走，在右上侧的尽头处转转，回到走廊的尽头，与老仓鼠交谈后进入从右数第一道门。进入教室后顺着链子爬上桌面，先（交替按左右方向键）表演抛球安慰

上方的小仓鼠，再一路向右安慰尽头右上的小仓鼠。在他让路之后，将邀请函交给右侧水池中的仓鼠"研究"。出来后向左走，顺手在灭火器旁的空地里捡些瓜子后，进入破洞口正对着的教室。先从左侧沙发与桌子的空隙向上转转，返回门口后从右侧的破洞处爬上沙发。从弹簧跳上桌子向上走，与拦路的仓鼠交谈后他会让路，再与他交谈得知右上方有"鼠"在搞吃瓜子比赛。经过右上方的勺子把邀请函交给仓鼠



"绿洲"后,通过下面的黄勺子向右上方来到吃瓜子大赛的赛场。让光子(第一行第二只仓鼠)参赛并取胜后,众鼠向左将邀请函交给仓鼠"不倒翁"。离开教室向左走到



尽头再向上，在尽头处转转出来后与左侧教室旁的守卫交谈,得知里面发生了事件，大侦探ハームズ正在里面调查。进入教室与左侧仓鼠交谈，他却说什么乌龟食物好吃，不理会他向左上走，又听到两只仓鼠商量去商店买乌龟食物。继续向左登上讲台,从右侧的扫帚杆爬上黑板,向右通过凭记忆弹钢琴的考验获得物品后,掉头向左在尽头发现了大侦探。向右爬下黑板和讲台再向左走，进入左侧的书柜，发现一只仓鼠在乌龟食品旁自言自语。走出书柜，从左侧的笔记本处爬上桌子，再沿水泵爬上鱼缸，（看准时机按A键）通过乌龟通道后爬出鱼缸后，终于找到了大侦探,但他却因未能解决乌龟食品事件而不肯接受邀请函。（以后）到左上方的隐藏商店中买到乌龟食品给那两只要买乌龟食品的仓鼠吃后再去找他,他就会接受邀请。



众鼠来到公园（てちてちこうえん）,从右上的洞口进入公园,向左走从跳床广场右上的仓鼠"糖果"处接受了送冰棒任务。继续向左行至十字路口后向下进入树洞，从中间的梯子爬上去，将冰棒送给上面的仓鼠后，修好地板继续向左。出洞后顺藤而下向左走，却被一条水沟拦住去路，只好返回十字路口。向上走来到池塘，向左走到尽头再一直向右下方来到水沟上方，将冰棒交给仓鼠后，再把木板扔进水沟。顺原路通过水沟，通过跳绳考验后从上面的仓鼠处得到跳绳奖杯(なわとびトロフィー）。返回池塘向右上方走到尽头，再向左又被水塘拦路，掉头向右拔去萝卜在尽头找到空罐子,利用它通过水塘后,将冰棒送给尽头的仓鼠。回到拔大萝卜的地方向上走，却在最上方洞内的池塘被一只老仓鼠拦住，并被告知聚齐四座奖杯可换得超大印章。走出池塘向右一直走（要爬树），看到警官正在盘问仓鼠妈妈，上前一问得知是她的孩子不见了。在此向上走，在尽头发现一只仓鼠被困在栏杆上面，向下再向左回到跳床广场将右上角的跳床抬到栏杆下，终于救下了小仓鼠。先向右爬上秋千，让眼镜仓鼠通过荡秋千游戏后，向下拔出萝卜后再从左侧管道爬进沙场，狂按A键完成左侧的挖通道游戏后，帮助里面的仓鼠将"爱情盒饭"送给在牧场的马背上工作的仓鼠（通过沙场上方的扫帚可以爬上去）。完成右侧的挖通道游戏后，先把冰棒交给左上方的仓鼠，再从旁边的铁锹爬上去。先将邀请函交给左上方的仓鼠爸爸再与旁边的仓鼠交谈，不料他的气球却飞起来缠到了路灯



上，击败右上角拦路的仓鼠获得斗士奖杯（チャンピオントロフィー）后，再爬上路灯取回气球并找到仓鼠妈妈的一只孩子。爬下铁锹后（让第二行第四只仓鼠）为司机跳舞打气，他终于一鼓作气推开了左侧拦路的巨石，众鼠在里面的卡车上找到了仓鼠妈妈的一个孩子。从沙场左上方（头在沙地里）的小仓鼠那里得到秋千奖杯（ブランコロフィー）后回到跳床广场,将邀请函交给仓鼠"糖果"和左侧卖冰棒的仓鼠"冰



块"后回到栏杆处。爬上栏杆向右走,（让第二行第三只仓鼠）击败拦路的仓鼠后,一路向右通过彩虹桥来到海洋公园。一路向右走，沿途安慰失败的仓鼠,完成两个跳格子游戏，再通过猜种子的游戏后在上方发现一座雕像（先不管它）。向上通过小桥后先与左上角的水手仓鼠交谈（队伍中要有第二行第五只仓鼠），可他的帽子却被风吹走了。向右走找到了山道五鼠中的最后一只,可是他却提出想喝果汁,与左下方卖果汁的仓鼠交谈,得知他需要的水果原料在对岸的水果店里。向下过桥再向左，通过尽头的码头到达对岸,在左上方的水果店处猜对水果后获得材料(本人遇到的四

杂谈类文章多一些，这年头大伙儿基本上都是有内涵的玩家，杂谈能拉近玩家们的心，也能让我们在游戏之余冷静地思考游戏的本质和现状。像《纪念GBA君》，采用鲁迅杂文式的笔法，道出了中国游戏业的现状，可谓神来之笔，有内涵的玩家才是真·玩家。

种水果从上到下是苹果、香橙、几维果和葡萄，选第三项）。把水果交给卖果汁的仓鼠后，大家都喝到了果汁。先与长椅上的仓鼠老夫妻交谈后，再与小仓鼠交谈，尾随他去找山中五鼠并将五张邀请函送给他们。返回老夫妻那里，



不理会上方的雕像向右走，与长椅下方的仓鼠交谈，得知他的女友不知何故未能按时赴约。众鼠来到（前面提到过的）山中小路苹果树下的山洞口帮助他的女友清除掉拦路的苹果，使一对有情"鼠"相会。与右上方的警官交谈，帮他找回另外两尊雕像（将之前发现的雕像放在绿色记号处）后，又一处小桥开通了，在最上面的原木右侧找到了水手仓鼠的帽子和（左侧）山中三鼠中的一只仓鼠。回到公园里，在获得跳绳奖杯的地方找到仓鼠妈妈的另一个孩子，将四张邀请函送给她们后，向右再向下将邀请函交给公园门口的仓鼠"逮捕"，至此，公园里暂时无事可做了。



众鼠来到仓鼠广场（要带着第二行的第四和第五只仓鼠），在入口处将邀请函交给护士仓鼠后，先到广场右侧的向日葵舞台上将邀请函交给仓鼠MM，然后进入右上方的小广场并一直向上走将邀请函交给在里面鼓楼处的仓鼠"替补"。向下离开鼓楼，将邀请函交给最左面的仓鼠"拔不出"后离开广场。





大家来到闪光海岸，一路向上将邀请函交给冲浪仓鼠（沿途可以在沙场挖刀具）后，向右通过尽头的连环船向上进入水族馆。向右将邀请函交给仓鼠"海豹"后，在他下方的商店中



买足200种以上的印章后，去山间小路找到印章仙人，与他交谈获得他的签名（シールせんにんのサイン）后，在房间的右上方找到山中三鼠中的最后一只小仓鼠。赶到发现五鼠的地方，将邀请函交给山中三鼠，再将印章仙人的签名送给左下方的仓鼠画家后，众鼠返回了水族馆。进入尽头的水管后一直向右走到尽头再向下走，乘坐转轮到下方后向右走，从尽头的管子爬上水池。将邀请函交给右侧水管上的龟仓鼠后继续向上走，将邀请函交给上面的笔仓鼠，可他却说要负责安全，并让众鼠帮他找会画画的仓鼠，将水族馆门口的青色仓鼠找来之后，他终于放心地收下了邀请函。沿着浮桥一直向上走，（让第一行第四只仓鼠）帮助路上的仓鼠救出左右两侧的仓鼠后，离开水族馆。众鼠来到占卜屋将邀请函交给上面的占卜仓鼠后继续向上来到平台，在四周转转后就可以去彩虹剧场看表演了。

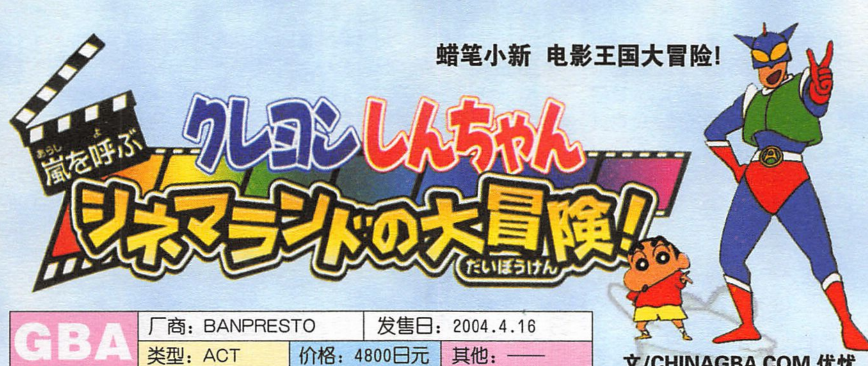




这真是一款任氏风格的经典游戏。在看似幼稚游戏中，玩家除了玩剧情模式和多达135种的迷你游戏外，还可以用收集到的印章（一共有451种之多哦）制作自己的信封，也可以在涂鸦模式中画画。当然，这要求大家不断地获得点数和瓜子。另外，游戏的自由度极高且隐藏成分不少（例如隐藏商店），本人在文中并未完全写出，希望大家游戏时在经常不厌其繁地更换队中成员的同时，还要尽可能多和仓鼠们交谈。最后要说明的是，由于本人没看过这部卡通片，文中的鼠名（初次出现时加有引号）如有译得不妥之处，还请各位仓鼠迷们高抬贵手，放我一马！

文 / 想当GTL的 Robin

蜡笔小新 电影王国大冒险!



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.4.16
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文/CHINAGBA.COM 优忧

说实话这款动作游戏起初并没有引起我的注意。原因是个人感觉BANDAI除了做惯了的机战，在别的方面——尤其是RPG和ACT，不知道是缺乏经验还是由于商业考虑，感觉总是少了该同类游戏的感觉。不过由于挺喜欢小新的搞笑加上近期GBA上没有喜欢的游戏便试了试，没想到却是个不错的游戏。小新世界里的搞笑在游戏中到处可见。全部11关对应了小新的11部电影历程，可以说是既怀旧又能得到新的感觉。总之就一句话：是个值得玩玩的游戏。

一. 观看“电影”须知

1. 服装篇：小新的主要攻击手段是踩敌人。不过并不只是这样而已。小新在动画中出现的若干服装也可随时更换。其中一些是过关时入手。当然也少不了隐藏的服装。

服装	效果
普通服装	无特殊能力。游戏开始即可使用。按A可以做两段跳，B键在特殊场合发挥用处。(比如按电梯开关，攻击特定敌人。)在电线杆位置按上可以爬上去。按下是小新的光屁屁外星人舞…
动感超人	第一关过关即可得到。按A同样有两段跳能力。在地面上按B是发射动感光线，（...）但是在HP下面有能量限制。
猴子服装	第二关中入手。可以悬挂在藤蔓上。在墙边按对应的方向和跳可以做三角跳，利用这个可以到达高处。
青蛙服装	可以高跳。但是移动很不方便，也不好掌握。按B吐舌头可以悬挂在绿色的石头上。利用其可以再跳跃。
小鸡装	隐藏服装。（入手方法见道具收集）按A可以跳很高并且滑翔。按下和B可以用鸡蛋攻击。
蜜蜂装	隐藏服装。可以飞，但是和动感光线一样受到HP下方的能量限制。

2. NPC的援助：游戏中可以随时按R键来召唤小新一家的成员来援助小新。每个人都有若干技能。一些是无限使用（辅助用），还有些则是需要消耗该援助的HP才可使用（强力攻击）。而HP要通过吃特定道具来补充。

小新爸爸：野原广志

能力1：帮小新跳到高处。初期获得，不消耗HP。(如图01)

能力2：丢自己的袜子熏别人。第2关中有2人决斗的地方之前的高处平台，消耗1HP。(如图02)

能力3：化装成“美女”让所有敌人静止。第7关顺数第三个电塔顶端，消费2HP。

能力4：变身超人做全屏攻击。第9关2小关开始的屋顶，消耗5HP。


图01
图02

5月14日，是我的黑色星期五，我在课上玩SP，被我们班俗称死神的语文老师没收了，晚上，我GF又叫我出动把我给甩了，我真是郁闷到了极点。突然，我路过了一家书报店，看见了那我非常熟的朋友——《掌机迷》，我COST了十元买回了家，花了一通宵把它“消化”掉



小新妈妈：野原美伢

能力1：用屁股坐敌人，一些箱子和地板可以坐坏。初期获得，不消耗HP。（如图03）
能力2：呈弧线跳出，途中有人便会攻击。第1关的汽车底下，消耗2HP。（如图04、05）
能力3：变身相扑手往前推。第6关在第6层往下时候沿钢管往前爬，消耗3HP。
能力4：呈仙女状帮小新全恢复。第4关一有窟窿的斜坡上让妈妈把地板坐烂掉下去，消耗5HP。

小新妹妹：野原小葵

能力1：可以钻进矮小的地方获得道具。初期获得，不消耗HP。
能力2：变身冲刺。消灭路上的敌人。第8关3小关一钢管处换上猴子服装向前攀，消耗1HP。
能力3：变成蝴蝶把小新从悬崖上拖上来，前提是你已经召唤了她。第2关开始的时候向上获得，消耗3HP。

小白

能力1：可以挖出发光地方的道具。初期获得，不消耗HP。
能力2：往前冲攻击敌人。第3关开始时换上青蛙服装向上跳，消耗1HP。
能力3：在画面内乱串攻击。第5关的第4个钢管下，消耗4HP。



图03
图04
图05

3．道具：游戏中有若干种道具。其中蓝色的卡片是图片收集的内容，黄色的卡片是援助的新技能或是物品。星星饼干吃满100颗可以+1的HP上限，一包绿色的是+5颗星同时恢复1HP，3包是+10颗星同时加满血。而会变化的道具，吃啤酒恢复爸爸1HP，戒指恢复妈妈1HP，奶瓶恢复妹妹1HP，肉恢复小白1HP。

4．全物品收集：



手袋：第2关3小关入手
鲜花：和松坂老师说话
入场券：和娜娜姐姐说话
*收集到门票后与吉永老师说话可以得到小鸡装。
布娃娃：第5关换青蛙服后在最右边下面的台阶上
心型贴纸：和那对究极恋爱的男女说话（看过漫画就知道了...）
石头：与第2关中的风间说话
*收集到石头后与第11关2小关缆车尽头的阿呆说话，蜜蜂装入手。
书本：第8关3小关楼梯处用青蛙服得到
海盗帽：第9关中与中间的女人说话
排球：第9关2小关邮筒的招牌上
照相机：和第9关中的胖女人说话
照片：第6关关底附近的左边平台
卡片：与第8关2小关的小子说话
小兔子：与妮妮妈妈交谈
*拿到兔子后交给妮妮会看到她虐待兔子。（妮妮家的保留节目）

PS：要注意的是除了关卡中，人物的位置并不是固定的，而且交换物品时候必须要有每个箭头所指的第一个物品。

了，第二天黑着眼睛上学去了。
王璐；15；男；062552；河北省任丘市综合二处2区（渤海北区）钻二中学初四14班；兴趣：GBASP、游戏、听音乐、打网球

二. 观看电影安全须知

享受电影趣味的同时不要忘记安全第一哦。

1.动感超人大战高叉魔王

一路上有不少人会指点小新游戏的方法。在爸爸帮助小新跳过电话厅后就可以点R使用召唤援助了。

2小关的部分是坐脚踏象鼻子飞机前进。（－_－b）可以放用象鼻子攻击敌人，而烟雾弹则可以让敌人停止行动。

BOSS是动感超人的宿敌——高叉魔王。

推荐服装：普通装。



前半段战斗只要不停踩他头就可以了，他甚至攻击都可能来不及做。第二形态会脱下斗篷使用剑攻击。（这下大家知道为什么叫高叉魔王了吧。）可以在他冲刺攻击的时候踩他头。不过还有简便但是很笨的办法，那就是和他拼血。

过关后得到动感超人服装。

2.布里布里王国的密室

游戏中入手猴子装，利用三角跳继续游戏。



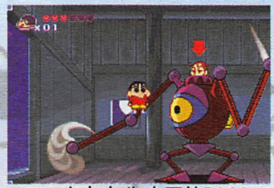
本关没有BOSS，但是要赶在被水淹没之前离开，要熟练掌握好三角跳，不然就危险了。

3.云黑斋的野望

开始即可入手青蛙装，利用空中的绿色石块跳上高处继续游戏。

第一个BOSS是台古怪的机器人。

推荐服装：普通装。



攻击十分凌厉的BOSS，要先避开他的攻击，然后在他把手放下来攻击小新的时候躲开，这个时候他头上会冒红色箭头，要立刻沿着机械手臂上去踩他。如果被他手臂攻击到的话会因为小新过长的硬直时间而无法攻击。

之后要操纵超级系机器人与云黑斋的终极机器人战斗。只要按提示正确输入指令就可攻击，如果输错则会被攻击。不是很难，3次即可消灭他。

4.奇奇怪游乐园大冒险

这关会一直有两个跳着巴蕾的BT男人追着小新，不能因为躲避他们而跑太快，不然很多东西会收集不到。无BOSS。



5.暗黑大追击

关卡没什么特别的。



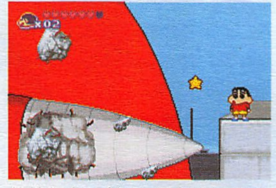
BOSS是一个武(舞?)林高手。

推荐服装：无。

只要不停的在他头上跳就可轻取，踩不中也要连着踩，边上来帮忙的人会让他露出破绽。

6.电击！大作战

本关有时间限制，要在下面炸弹的线烧完前过关。由于这



关的视角比较小，很多东西不容易看到，要多注意可以攀爬的水管。最后的几道门要用动感光波来打坏，如果已经入手了隐藏服装也可以用其来攻击。本关无BOSS。

7.温泉大作战

一开始要注意别被坦克的炮给轰到了。（小新还真是厉害……）之后会被巨大的机器人追赶，只要当心别掉下去便丝毫没有难度。无BOSS。

8.森林里的暴风雨

在一处有一排排箱子的地方，一定要打开那些门的颜色明显不同的箱子救人，然后再从出口出去。

BOSS坐在小型飞机上。



推荐服装：动感超人装。(其实普通装也行，不过为了动感超人配合嘛。^_^)

有两种攻击方式，一种就是传统的踩他头。还有就是在他丢炸弹的时候立刻定一下炸弹可以把炸弹弄到他头发里，然后爆炸。但如果失败炸弹掉在地上则要立刻把它弄出船外，不然爆炸的时候会伤到小新。

9.大人帝国的逆袭

虽然说没BOSS，但是要赶在电梯里的两个人先到达塔顶也不是很容易。要熟悉往上的路并及时替换青蛙装和猴子装才能上去。一旦有失误掉下去，那时间就比较紧张了。

10.战国大合战

路上的机关挺讨厌的，猴子装在这里挺好用。

BOSS是一战国大将军。

推荐服装：普通装。

和高叉魔王差不多，也用剑，不过攻击方式可以说比较多样。看准破绽以后踩他头，然后跳到他背面用普通装按B的动作攻击他屁股。(...千年杀？）反复几次便可以捅倒他。

11.荣光的剑士

首先上来是自行车竞速。(其实是小新不懂怎么刹车...）用跳躲避敌人的攻击和障碍物，最后在码头处一家人全力使小新终于停了下来。

之后会沿着缆车跳，当心直升飞机上下来的人把你顶下去。利用好2段跳可以轻松过关。

BOSS就是那个传说的英雄——新兵卫，他的胆小个性还是没变。他只会冒着汗逃，别的猪可以不管他们，只要集中打到新兵卫就可以了。

通过所有11关后来到第11关的右边，可以见到最终BOSS。原



来是电影院老板。

推荐服装：动感超人装。

BOSS坐在飞船里，会用很多攻击方式。开始时候用2段跳加攻击，用脚踢坏他的玻璃罩。然后再踩他的头就可以了。总的来说难度并不是很大。



三. 影院纪念品

看完电影一般总有周边商品可以买到，这里也不例外哦。

在电影院当中的门里可以玩到一些小游戏。随着游戏的进行，小游戏的数量也会越来越多。总共是7个。

其中3个是关卡的场景。一个是第一关中的脚踏象鼻子飞机，还有是第三关中操纵机器人与云黑斋作战，最后是11关中的自行车。这三个游戏场景和内容和关卡里出现的时候完全一样。

其他4个是和服装有关的游戏，难度不小。

普通装的是西部题材，要从背后给那帮牛仔们来千年杀。如果在正面被发现的话可就要完了。他们的枪法可是百发百中的。

动感超人装的舞台就是要你达成百人斩。敌人会越来越强，不仅要有实力，也要有耐性。



猴子装就是要你不停的三角跳到顶，OVER。

青蛙装也差不多，利用空中的绿色石块到达终点。要掌握好时间，不然就等着享受反复的乐趣吧。

四. 名场面收集

总共有100张卡片，分散在11个关卡里。内容都是电影里出现的场面，不过要完成这个可不是那么容易的。多利用蜜蜂装在关卡里飞飞吧。



超级大金刚II

本作与前作在操作上没有太大的区别，只是在双人作战时的配合更加灵活多变，对于刚接触此游戏的玩家还请先熟练操作后再进行通关冒险吧。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004年7月1日
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文：C.A.B.



系统篇

+键	控制角色移动方向（加速后按↓可以滑铲）
A键	跳跃。（在乘坐各种动物坐骑时所做的动作有所不同）
B键	攻击/加速/投掷，要注意的是在举起投掷物后放开B键就能投掷物体了（不放B可以举着投掷物继续加速前进）
L键	换人（单人时此键没有用）
R键	利用伙伴当作投掷物（双人时才有用）

- 当木桶或其它物体拿在手中时也具有攻击力，按B+下键可以放下。
- 游戏中按B可以做出翻滚动作，次动作带有攻击力而且移动速度快，是常用的基本技巧。

角色分析

猴子迪迪和迪可西的操作是相同的,但在动作的表现方式上会有很大的区别,迪迪的攻击动作是翻滚而猴子迪可西的攻击则是用香蕉辫甩动，在速度上迪迪的速度要快过迪可西,这是两人间攻击方式的明显区别。另外，迪可西能够利用香蕉辫在空中盘旋一段时间，而迪迪就做不到。所以综合来说在游戏时要好好利用两人的长处进行通关是胜利的关键。

辅助坐骑

陆地上能够使用的动物有3种,分别是：犀牛、弹簧蛇与蜘蛛，弹簧蛇能够在移动中弹跳，利用蓄力能到达高一些的地方，还可以对付蜜蜂；乘坐犀牛可以按住R键进行跑前加速准备，放开后犀牛就会带着迪迪俩飞奔；按B键蜘蛛会吐丝攻击，如果按R键可利用蜘蛛丝来垫脚，版面中的任何地点都能够到达(包括高空)。在水中的是金枪鱼,与1代相同（只在后期出现）,本作中新加了空中辅助动物——绿鸟,玩家可以使用A键飞行，嘴中吐出的果实还可以攻击敌人。

游戏系统

游戏中的隐藏要素也继承了下来,如找到“K”“O”“N”“G”这4个字母就可以奖励1条命，取得100个香蕉后也能获得1条命。每关中还有不少印有大金刚头像的金钱币等着玩家去寻找，小游戏的奖励也能够在一些商店中购买到一些新的能力。而终极的隐藏要素就是寻找印有DK字样的大金币和堇色羽毛了,虽然得到了这些并不会对游戏产生任何影响,但巧妙的关卡设计带给玩家的游戏性可是相当高的。游戏中的小游戏是能够反复挑战的，倍增乐趣。

攻略篇

一个炎热的夏天，大金刚和迪迪正在海边玩耍……

迪迪：“嗨，大金刚，一起来冲浪吧！海浪看起来不错。”

大金刚：听音乐中……

金刚长老：“我说大金刚，你一整天都坐在这里干什么啊？你知不知道你在干些什么！我想你应该成为一个明星，这才是你应该去做的事。

大金刚：“成为电子游戏英雄的那段时期已经结束了，我不想再干了。”

金刚长老：“想想我以前，每个星期连续7天都在扔木桶的生活我也没有放弃过……所以我今天才能站在这里。你知道，勤奋地工作你就不会这样懒散地在海滩边闲坐着了。”

大金刚：“难道你就不能找迪迪或其它人吗？让我一个人安静一会儿吧。”

金刚长老：“Hah！我刚才看见迪迪和他的女友走了，但我不知道他们上哪儿了。”

大金刚：“我才不管他呢，只要有阳光和音乐……”

鳄鱼飞船突然出现……





船长：“我知道每次我的计划都会让大金刚上当的，现在你们这组下去，把那只讨厌的灵长类动物给我捉回来，这岛就将成为我们的啦！”

就这样，大猩猩被绑架了……

飞空艇上……

船长：“我知道你从不关心你的朋友，你这个笨蛋，哇哈哈哈。”

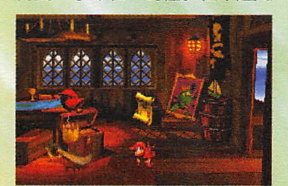
若干分钟后，迪迪和女友迪可西回来了，在金刚长老那儿得知大猩猩被绑架了，于是在众多伙伴们的商量之后，大伙终于出发了。



区域一 Gangplank Galleon



开始先别急着往前走，到了下一层的甲板往回进门，可以得到一条命和一封信。在不远处看见了迪迪，让他帮忙把开始处上方的一排香蕉都拿下来吧（用R键扔他），之后的木桶上有羽毛和金钱币还有字母等物品，不要忘了收集哦！在一处断开的甲板下有个隐藏的小游戏B桶。玩过小游戏后可以在平台上发现个木箱，里面可是珍贵的犀牛坐骑啊！快点骑上去四处逛逛吧，好威风啊。一路向前越过木桶和甲板后便抵达终点。





第二关 Mainbrace Mayhem

开始处右边的香蕉箭头后面有个MINI游戏桶，利用迪迪的香蕉辫飞过去吧。出了小游戏后一路向上爬，来到记录点处休息一下先。关中的字母和羽毛都比较好找，要注意的只是甲虫和绳索上来回爬行的动物，甲虫在受到2次攻击后才回挂，受伤一次后玩家可以利用甲虫来当投掷物使用，这点值得注意。后半段路程也相对简单，不过只要不走得太快，基本上没什么危险。在第一条横向绳索上有个隐藏的木桶，可以拿到不少好东西哦。之后的铁球把它扔进左边的铁桶里会出现小游戏。



Cranky’s Hut

这次的赠品是不错，可还没到我手，就被一帮女生……（和上次卡比的一样），最后只留了“掌机迷赠”几个字给我。呜呜呜！（女生为什么总对贴纸那么情有独钟呢？飞月JJ你知道吗？）朱震曙；17；男；215101；江苏省苏州市木渎高级中学高一14班



在此处可以利用所获得的羽毛来培养一只鸵鸟参加比赛，玩家可以按自己的喜好给鸵鸟加各项能力。



第三关 Gangplank Galley



起点正上方有个B桶，可以玩小游戏。这关从开始处就出现了一种会跳跃的敌人，在与其作战时要掌握好跳跃的距离与高度以免受伤。不远处可以发现几个钩子，这是要让玩家掌握的一个道具，可以在这里试试钩子的用法，在以后的关卡中甚至BOSS战中都会用到。继续前进，会发现一只白色的大老鼠慢腾腾地走过来,打掉它后会出现1条命，以后在任何关卡中的一些特定敌人身上都会带有特殊奖励。过了记录点后会看到一个全身蓝绿色的敌人,建议用木桶直接扔死它,不然踩它一下后果就麻烦了。最后可以在某一断开的甲板下发现一只香蕉,这里要利用迪迪的浮空本领（按住方向键左）下去就OK了，能得到很多好东西哦！

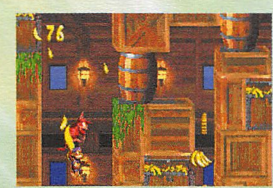
Kong Kollege

这里会得到同伴的帮助，



老奶奶会告诉你如何记录游戏、如何游泳、如何对付区域的BOSS等信息，有一些是要付钱币才能看的。在此处休息一下后进入下一关吧。

第四关 Lockjaw’s Locker



开始会有一段直线下落的区域，建议在中间偏左的位置可以得到更多的香蕉。来到地面后向右走，越过两个水池后会发现水位暴涨，随着水流一路向前，途中会发现水中有多种颜色不同的鱼，紫色与黄色的鱼是不会主动攻击的且游动的速度也慢，橘红色的胖鱼则会攻击玩家，只要别过于地靠近它即可避免被其追杀……避开鱼之后终于来到上方,到水中记录点记录后向左前行。后半程的隐藏道具也较多，特别在抵达终点前的最后一次水位下降时从上面越过的话就能发现DK的金币了！利用终点上的木桶可以得到1UP。

Bonus Bonanza

一个MINI游戏的站点，玩家可以选择1枚、两枚或是三枚金钱币的游戏，当然了，3枚金币所赢得的奖品最好。



第五关 Topsail Trouble

非常有趣的一关,起初的弹簧蛇会给玩家一个惊喜,利用它得到上方的香蕉就没问题了。途



中的某个地点左边有1UP，利用R键蓄力还能吃到上面的香蕉，之后向上来到最上方右边的版面会发现有个B桶，小游戏时利用弹簧蛇踩蜜蜂，成功后能获得3个金钱币。总体看本关版面中的敌人都很弱，没有什么强敌守卫,但还是提醒玩家不要走得过快，万一从高处失足落下可就又要重新跳了……过了记录点后就要考验玩家的跳跃技巧了，在绳索上越过蜜蜂后就能过关了。

Funky’s Flights Ⅱ



同样是一个小游戏的站点,这里要玩的是控制直升机穿过所有的星圈后在规定的终点处降落后视所用时间来赢得奖励。直升机的操控是带有惯性的，要把握好。

Krow’s Nest

区域的最终BOSS战，可说是难度低得很。乌鸦本身并不会对玩家造成威胁，只要玩家不要跳跃，在电面上来回走动避开落下的鸟蛋即可，顺便说一下，前2颗蛋是有规律的，后2颗会随机发射下来，躲闪一下便成。





区域二 Crocodile Cauldron



第一关 Hot-Head Hop

离开了大帆船，迪迪一伙来到了火焰之洞穴，这个区域的难度虽然不大，但要想快点过关也不是件容易的事情。

2-1的起点处把同伴扔到左上方往右边跳一下就能进入隐藏的小游戏了。本区域中加入了红、绿、蓝三种颜色的鳄鱼,绿色的比较普通，可以当作垫脚石使用；蓝色的会来回走动,威胁性不大,而红色的鳄鱼会张大嘴巴（不是咬玩家）把玩家弹射出去,只要掌握好力道建议按住A键,弹射的距离会更远些,这样就能够跳到对岸了。玩家在关中还能够乘坐蜘蛛,蜘蛛丝要好好利用鳄鱼垫脚与迪迪的浮空能力才行。





第二关 Kannon’s Klaim

少有的攀高关卡，在这关中会新加两种不断扔木桶或铁球的胖子，如果遇上这种人就要掌握好其木桶发射的时间规律,利用时间差跳上去踩一下它的头即可（敌人扔出的木桶是可以踩上去的,而铁球则不能）在路途中,玩家会看见许多涂有↑箭头的木桶,这是用来辅助攀爬的道具,看准下一个木桶的位置后再离开原来的木桶是一个稳当的办法。到达终点前玩家还必须面对乌鸦的困扰,多试几次便可通过。





第三关 Lava Lagoon



比较有难度的一关，版面中有许多岩浆水域，这里要求玩家在进入水下之前要踩一下岸边的海狮，它会往岩浆中喷水，从而使水的温度降低，但这并不是永久性的，有苛刻的时间限制！水中的鱼也是对玩家游泳能力进行的考验，建议菜鸟级玩家还是不要去拿水中的物品了，尤其是那些橘黄色和带刺的胖鱼非常讨厌。在某处被木桶弹射上去的同时按住方向键左可以进入隐藏通道得到金钱币。



第四关 Red-Hot Ride

与前一关比较，这关相对容易。关中会出现玩家从未看见过的蓝色气球，这种气球不仅能用来垫脚，还能够移动哦。一些较远的地点就只能靠它来飞过去了，当然某些物品的取得也要用到气球。开始不久的大木箱里的是头犀牛，建议玩家骑上它会比较安全，一是为了之后乘坐气球时干掉讨厌的蜜蜂，二是能够轻松地取得物品。利用气球不断前进，来到记录点后会发现第一个气球上有一个木桶，先不要把木桶随便扔掉，之后的那个气球上会有一只蜜蜂在盘旋，此时用它正好。在这之后还会出现许多要用气球与木桶相配合才能越过的地方，这也需要玩家自己动一下脑筋了。





第五关 Squawks’s Shaft

本关在开始处新加了投掷回旋镖的敌人，在上行的路程中有许多木桶组成的弹射装置，方向是由玩家自己确定的，因而要灵活使用木桶才能得到某些物品，一般来说利用此种木桶是为了帮助玩家向上飞跃的。一些木桶间出现来回飞行的蜜蜂最为烦人，这里可要把握好时间差啊。中途的记录点左边有个B桶，玩过之后继续向右上出发，发现一个木箱，里面竟然是一只绿鸟，这下方便多了，利用它一个劲地向上飞就能抵达终点了（在2投回旋镖的敌人处向右飞可以得到金钱币）。



Klubba’s Kiosk

又是一个简单有趣的小游



戏，在菜单中选择GAME？？？就可以进入游戏了，玩家要做的是避开鳄鱼先生尽可能多的收集虫子，游戏结束后看虫子的多少来给予玩家不同的奖励。

Kleever’s Kiln

又到BOSS战了，这个BOSS总共能承受6次伤害，开始先用铁球扔它1次，之后顺着吊钩来到另一端，继续用铁球攻击，然后回到开始的地方再打它一次BOSS便会变身，此时先跳上斜坡，待BOSS发动攻击前一刻跳下斜坡上钩子到另一边就会有铁球了，利用铁球攻击BOSS后的硬直时间快速回到对岸就可以了,如此反复2次即可。

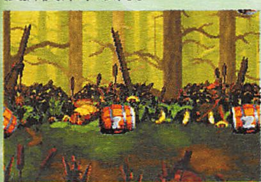




区域三 Krem Quay

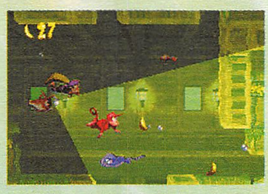


进入沼泽地带的第一关就显得特别难，版面中出现了一种在空中漂浮不断投掷木块的魔法师，对于躲闪能力强的玩家来说这道防线不算难处，真正的难点其实是由许多木桶组成的弹射器加上坑坑凹凹的地面，如此一来只要一不小心就很有可能落入陷阱，除此之外，盘旋的黄蜂、会移动的木桶都是对玩家操作能力的考验。后期向两边斜上开的木桶可以按住方向键右以及AB键就能够跳过去了。在终点前某个魔法师左上有个B桶，顺便去玩一下吧，关中一些物品可以使用投掷伙伴来取得。





水下关卡显得相对容易，这里用GBA玩的话起初会比较暗，要仔细观察。之后找到了电灯鱼,利用有限的灯光慢慢前进吧，在途中可以发现一些有香蕉组成的箭头，这就是路标了。水中的鳄鱼人可千万不要去碰它，就算踩到它的头也没用。记录点之后会发现一些海星与胖鱼，都是极大的威胁，海星会蓄力然后朝玩家冲过来而胖鱼则会爆炸，爆出的4根刺向4面发射，要注意与其保持距离！避开了各种危险的鱼群后就能抵达目的地了。







本区域很有特色的一关，真是佩服任天堂的设计。在关中,有许多柱子和蓝色蜻蜓所组成的“道路”让玩家前进，难度可算是相当高！尤其是一些距离远，只有一次机会甚至有时间限制的地方更是BT到了极点！总的来说，这关对于菜鸟是一个极大的考验，对于不擅长动作游戏的玩家还是太难了点。版面中会新增1种拿双刀的敌人，其实对付这种人有个简单的方法，等它的刀子砍下后会一时拔不起来，此时踩它一下即可。后半程会有鳄鱼印记的木桶，碰一下可以让水中的鳄鱼浮上水面，珍惜时间快点前进吧。





绿色的沼泽地图上出现了一艘搁浅的船，看来这关将要在船上度过了。起初进入房间里去拿弹簧蛇，使用它一路前进会很方便，沿途会有许多弹跳的鳄鱼先生，要注意了，必要时就用R键蓄力来通过险境。在一处船体断开的地方两边各有一只鳄鱼，从这里下去在左边可以进入B桶游戏。之后的一段路上会发现高处有个发射木桶的人把手，利用其发出的木桶可以来到上方，这样就可以继续前进了。总体上看版面的难度不高，掌握弹簧蛇的操作是个关键。



这里要考验玩家的速度了，这关将要在船的桅杆上进行，要在规定的时间内抵达高处，在攀爬的同时水位会不断地上涨。如果你掉进了水里，90%会被那些可怕的食人鱼吃掉！所以这关的

当黑夜降临时，影子就会吐食掌迷。当洛克人来到时，死神将嗜血狂杀。当暴风雨来时，我的雷电是百分百必中。掌机迷，哎，不够我消化啊，再来一本吧还是少。一个月出10本怎么样，雪人兄？影子；20；男；650031；云南省昆明市交林路15号燃料公司宿舍201室　雪人：@_@！



速度一定要快！版面中除了简单的桅杆绳索外还有一些蜜蜂和鳄鱼，这并不会有多大的威胁，但要注意的是那些甲虫和蓝绿色的怪物，撞到这两种人会浪费一定的时间，特别是甲虫，碰撞后还会令玩家后退，真是麻烦啊！途中的一些物品能拿的则拿，不知怎么拿的还是以后来取吧。



第六关 Bramble Blast



充满解谜要素的一关。这关是由许多弹射木桶所组成的通路，在其中隐藏着B桶与羽毛等着玩家去收集，而难点就在于如何找到通往终点的路线。一些木桶的弹射方向是固定的，另一些是滚动的还有一些则是变换方向的，在前进的途中还会由蜜蜂等敌人守候，超BT。这里推荐大家顺着香蕉的方向走，实在找不着路可以观察一下四周的树藤。在某个地区的左下角有个B桶……



第七关 Kudgel's Kontest

BOSS战相当容易过，在BOSS每跳跃3次后便会落下一个TNT木桶，待其下次落地时扔它即可，反复5次便可干掉它，注意的是，BOSS落地的瞬间要跳起，否则会受到冲击波停顿几秒。





区域四 Krazy Kremland



第一关 Hornet Hole





进入蜂巢的第一关并不难，场景及音乐上都制作得相当好，此处的地面和墙壁上会有一些粘性强的蜂蜜，踩上去后便会粘住手脚，只能靠跳跃来继续前进，利用这点在墙上的蜂蜜就能用来当作攀爬的绳索使用，不过注意的是在跳跃的过程中要时刻小心黄蜂的阻碍。除了这些，在地面上爬行的刺猬也是一个极大的威胁，建议不要走得过快，尤其在蜂蜜上跳跃时要把握好落点以免受伤。终点位于整个关卡的最上方，在攀爬的途中还会利用到许多吊钩，这些吊钩的位置都不太明显，用GBA的玩家可要用点神了。



第二关 Target Terror

相对轻松的一关，版面是由过山车构成，玩家所要做的只是跳跃运动，在乘坐过山车的途中避开各种障碍以及收集物品为目的。其中最难的地方就是交换过山车了，如果没有交换成功就算同时挂，还有一些地方则要求玩家利用蜻蜓等作为垫脚物在空中越过，显然只有一次机会。所以，看上去是比较轻松的一关，但如果从来没有玩过那就得多尝试几次咯。（途中印有√符号的木桶是必须要触碰的，否则之后的门将不会开启，印有×的木桶不必去碰）



第三关 Bramble Scramble

开始处从右边下去可以得到香蕉，顺着树藤向上爬，来到一个地方可以看见上面有个印有！号的木桶，使用投掷同伴取得后从下方的树藤上经过，可以到达隐藏的B桶和金钱币。继续向前，在木箱中发现了绿鸟，利用它避开空中盘旋的蜻蜓和蜜蜂，抵达记录点后就不能使用绿鸟



了。这里就要靠爬线绳来渡过难关，途中要躲过乌鸦、铁球炮等敌人的防守。最后的区域又可以使用绿鸟，使用绿鸟的果实攻击可以干掉黄蜂和魔法师，从而开出道路抵达终点。



第四关 Rickety Race



和第二关一样，又要乘坐过山车翻山越岭了，不过本关的目的只是抵达终点。途中玩家还可以参加一个小小的比赛，开始时玩家处在了第十位，利用过山车的速度和跳跃技巧来越过其它参赛者，超越的方法是：在距离前者1个身位的距离时使用跳跃压过对手，这样就能前进一位，如此反复，利用地形以及速度上的优势，只要算好跳跃的距离即可压过对方。注意的是，跳跃或撞到对方都会减慢过山车的速度。笔者在此关夺得了第二名，可能第一名会有所奖励。



第五关 Mudhole Marsh

进入这关后仿佛回到了沼泽地带一般，此关的关卡设计得比较简单，但其中敌人种类却非常多。除了以往出现过的蜜蜂、





蜻蜓、乌鸦等弱敌外还会在某些阴险的地方出现投掷铁球、红色鳄鱼等强敌，最重要的是本关还新加入了蓝色狗熊，遇见这种怪物时最好远离它为好。当玩家进入狗熊的视线内，它就会进入旋转攻击状态，一旦碰到玩家后就会牢牢咬住你不放，最后以投掷铅球的方式把你随机投掷出去，这种眩晕地虐待真是让人受不了！另外，要好好利用版面中的一些吊钩、桅杆。某个地点在空中的那只香蕉后面隐藏着无敌木桶，用无敌加上蜻蜓垫脚来到高处可以发现B桶。



第六关 Rambi Rumble

在地图上转了一圈居然又回到了蜂窝，汗。和第一关一样，路线方面是要靠玩家自己找的，这关充满了解谜要素，许多地方会有黄蜂的阻隔，如何找到达终点是给予玩家的一大考验。本

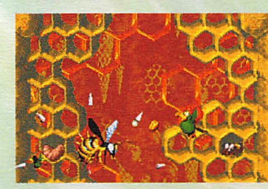


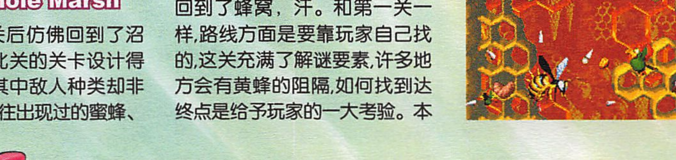
关中不仅有蜜蜂的防守还会有持刀仔、铁球炮等敌人的守候，这些都是阻碍玩家的难点，不过记录点之后的石洞中可以发现犀牛，用它来完成后半程可就轻松多啦，但也要小心后面追赶的那只超级大黄蜂！^_^

第七关 King Zing Sting

果然，刚才的那种大黄蜂就是本区域的最终BOSS了。大黄蜂的飞行速度慢是它的一大弱点，利用绿鸟的果实攻击数次后大黄蜂会变成红色，此时建议玩家离BOSS远些，要注意它身上放出的刺，反复几次后便会露出真身。







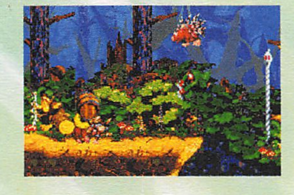
区域五 Gloomy Gulch





第一关 Ghostly Grove

离开了蜜蜂窝迪迪俩终于来到了幽灵山庄，在这个地区会出现许多魔法师以及鳄鱼人，关中还新出现了一种白色的幽灵树





干，这些树干会时隐时现，玩家可以通过听取声音来判断树干的显现时间，一般游戏中的树干下都会设置一些陷阱，如坑道、刺猬兽等，所以一定要仔细判断声音。中点过后的魔法师会投掷刺猬兽等危险性高的动物，要小心躲避了。B桶位于后期，要用树干才能跳上去。



第二关 Haunted Hall





又是利用过山车进行的一关，本关的特点在于幽灵会在途中跟随着玩家不断追赶，而玩家要做的即是疯狂逃跑！在画面的正上方会有倒计时，时间为0后玩家便会GAME OVER，要想增加时间就一定要在途中尽可能多的取得印有绿色标记的木桶，取得一个可以增加1秒的时间。要注意的是，撞到印有红色标记的木桶会倒扣6秒钟哟！在开始不久可以看见通往上方的轨道，其实那里面隐藏着B桶。后期的逃亡过程中会遇见阻拦的黄蜂，合理运用跳跃技巧即可。



第三关 Gusty Glade

本关的关键在于借助弹簧蛇。起点处左上方能看见一只香蕉，使用投掷同伙便可取得金钱币但重要的是同时还能发现弹簧蛇木箱！另外关卡中加入了风向的设定，不同的风向会使玩家的

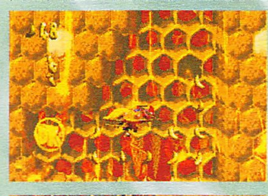




移动距离发生变化，利用这点，一些距离较远的沟地便可轻松地跳过。这关的整体设计简单，前半程敌人的种类也不多，刺猬兽及老鼠对于弹簧蛇来说没有任何威胁，但中点过后就不能依靠弹簧蛇了，不过难度依然不高，注意风向才是关键。

第四关 Parrot Chute Panic

汗，竟然又回到了蜜蜂窝，不过此关相对简单的多。从一开始玩家就要进行下落动作，终点位于"天井"的最底端，中途要借助绿鸟的帮助来安全抵达。虽然任务简单，但途中的黄蜂对于玩家是一大考验，开始时的黄蜂数量较少，但到了后期黄蜂的数量不仅增多，而且有些还会来回移动，最可怕的是密集的黄蜂之间的间隔距离非常近，这使得玩





家不得不按住方向键↑或↓来改变绿鸟的移动速度！



第五关 Web Woods





出发后不久来到大斜坡前利用投掷技巧翻过山坡进入洞穴得到蜘蛛的协助。之后的道路曲折难行，多多利用蜘蛛丝垫脚是很必要的。后期的黄蜂中夹杂着红蜂，用蜘蛛丝是无法干掉的，这点非常值得注意！此后还会有铁球炮以及绿鳄鱼人的守候，虽然蜘蛛的爬行速度不快，但只要好好利用蜘蛛丝的无限攀高及攻击距离远的特点，对付这些杂兵并没什么困难的地方。

第六关 Kreepy Krow

BOSS又是那只讨厌的乌鸦,这次它以幽灵的形式向玩家发起挑战。打败它的方法是拿起踩死普通的乌鸦后所出现的木桶扔它,每扔BOSS一次就会出现通向上方的吊钩及绳索，在途中会受到乌鸦蛋的侵袭，不断地改变行走的位置是关键所在。



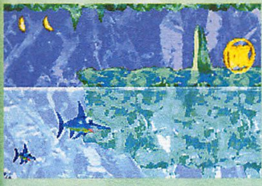


区域六 K.Rool’s Keep



第一关 Arctic Abyss





经过了千辛万苦终于来到了城堡前。本区的环境相当不错，这第一关相信就给玩家带来了不一样的感觉吧。好，进入正题，这关是以水作为通路而设计的，开始处从上方绕过可以发现金钱币以及大香蕉，之后来到另一版面发现了金枪鱼！和一代一样，金枪鱼的操作不难控制，使用A键进行加速，鱼的头部是具有攻击性质的，如此一来水中的鱼就变的不再那样可怕了，不过成群的海星以及爆炸的胖鱼还是有一定危险的哦！

第二关 Castle Crush

为了到达城顶，迪迪俩来到了升降梯前。与“天井”那关正好相反，这关要借助升降梯向上攀登，总的来看还算是简单，但一些障碍物和动物摆设得非常





阴险，某些隧道中会出现4只以上的刺猬兽再加上从上方不断落下的鳄鱼等怪物会令玩家喘不过气来，某些地点的处境非常的危险，看上去好像就要挂了但其实不然，只要小心躲避，即可渡过难关。后段区域会有盘旋的蜜蜂以及回旋镖敌人出现，两面夹击的危险随时都会发生哟！

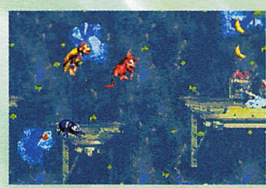
第三关 Clapper’s Cavern

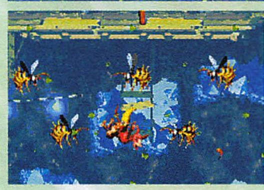
很有特色的一关，和之前的水关相似但版面中会出现狗熊，得到它们的帮助可以使水结成冰，这样就可以在水面上行走了，但结冰也是有时间限制的，一定时间后如果玩家还不能抵达对岸那就要与食人鱼对决了@_@。前行不久后可以发现金枪鱼的木箱，不要犹豫立刻使用它吧，利用它可以安全来到高处，之后又要面对最后一段冰上的路程了，此处的黄蜂密集，某处要使用滑铲才能通过！





第四关 Windy Well





听这关的名字就知道一定与风有关系,没错,风向的改变能把玩家带到高处,在上升时速度会慢一些。这里特别要注意移动的位置,如果左右移动距离过大便可能会引起失速甚至下落。在本关的开始处下方可以发现字母和羽毛，来到高处后会发现双刀仔，在上升的途中最好不要被它们发现否则就麻烦了。

第五关 Chain Link Chamber

从开始处就要利用绳索向上攀爬，版面的大致设计与大型升降梯基本相同，不过绳索攀爬会相对麻烦些，尤其是左右移动时的速度会比较慢，推荐用跳跃来进行移动，上下爬行的速度可以按住B键来加速，这里特别提醒一下玩家。到了顶部后许多黄蜂与乌鸦会来来阻拦玩家，动作



快是本关最关键的因素哦！总体看版面不算太长……



第六关 Toxic Tower

此关设计得非常巧妙，对于玩家真是一大苛刻的考验！在





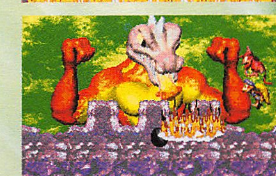
起点处首先取得弹簧蛇（之后还会得到其它动物的帮忙），利用它来到高处并不难，但要注意一路上的敌人埋伏，这关的敌人种类繁多，而且地面的水位上涨的速度超快，在前进过程中要尽可能少的攻击敌人来节约时间，另外更要注意平台的位置，跳跃的次数越少也就越快。



第七关 Stronghold Showdown

巨型鳄鱼将作为本区域的最终BOSS出现，它的攻击方式比较简单，起初会使用两把刀来攻击玩家，利用落下的铁球消灭它的刀之后BOSS便会喷火，在喷火时可以发现空中会落下铁球，看准时机拿起铁球扔向BOSS的头部即可攻击到它的本体，BOSS一共能承受10次攻击，最后一次





会喷下燃烧弹，在这之前事先躲过其双手的地面冲击波，之后取得铁球立刻跳上BOSS的拳头，等火焰熄灭之时再向它发起最后的攻击。（打BOSS时推荐使用攻击动作快的迪迪，铁球拿在手中时也具有攻击性）



区域七 The Flying Krock

第一关 Screech's Sprint

由树藤与绳索组成的最终关，途中会有许多乌鸦、黄蜂以及蓝色狗熊等动物等待着玩家。开始处由于树藤的关系，某些地点要求玩家掌握好精确的跳跃高度，而绳索上的敌人又会影响玩家的动作，因此在抵达记录点前所要做的每一个动作都要准确无误。使用迪可西的浮空能力来跃过距离较远的平台是不错的选择。中途过后就要使用蓝鸟与乌鸦进行比赛了，果实攻击会在比赛中相当实用。另外，在狭窄的通道中避开红蜂等障碍物也相



对困难，对操作上的细腻程度是个考验。

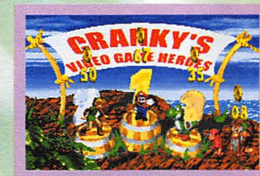


最终BOSS K.Rool Duel



本作的最终BOSS看似简单，但想打败它可不是件容易的事。起初BOSS会发射一些带刺的铁球来攻击玩家，避开后等待时机拿起掉落在地上的那个球往BOSS的炮筒里狠狠地砸过去（此时注意要与它保持距离），利用这种攻击方式反复6次后BOSS手中的炮筒将会损坏，然而发射出的气体物质更为可怕，蓝色的气体对玩家有冰冻作用，红色的气体会减慢动作的速度，而紫色的气体还会使玩家头晕（相反操作判定），如此一来，首先避开气体的攻击尤为重要，之后利用迪可西浮空时间躲避BOSS的3连射会更方便些，最后还要躲过“吸尘器”的威胁才能得到铁球。

打败了鳄鱼船长后，大金刚终于回到了大伙的身边，不过飞空艇已经起火了，好在好友Funky驾驶着直升机来营救大家。



后记：经历了此次事件后，大金刚终于意识到了自己的不对，并发誓以后再也不会懒惰的过日子了……

特鲁内克大冒险3A

文..4757.com—GAME BASE/MMCO

GBA	厂商：Square-Enix	发售日：2004年6月24日
	类型：A·RPG	价格：6279日元	其他：——

古有讲述一千零一次的故事《天方夜谭》，今有能玩一千次的RPG《特鲁内克大冒险》。早在SFC时代，此系列已经名声雀起，作为《不可思议迷宫》中的一个分支被广大玩家所青睐。而原本只是DQ4中小商人的特鲁内克也因此挤身著名游戏角色之列被许多人所熟悉。最新作《特鲁内克大冒险3》在PS2推出后反响热烈，销量良好，在这种情况下S&E决定移植GBA平台，续写特3辉煌！本次移植后的特3基本内容不变,就连其中的秘技也忠实移植，外加入部分新要素。PS2大作移植到GBA上是什么感觉,想知道的话就和我一同身临其境吧！

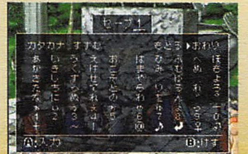


玩前教学

制作冒险书步骤



←1、一开始选择“はじめから”，会出现两本“冒险の书”，选择其一作为记录用冒险书。



←2、系统会让玩家打上自己喜欢的名字，名字选定后按最右上的“おわり”,选“はい”。

本人对《牧场物语》感兴趣，在玩GB3代时发现了复制大法。首先打电话买东西，随便选一物品，调好复制个数，问是否卖出，选否，再选要复制的东西连按A，挂完电话再看一下东西吧，奇迹出现了，钱不仅可以照拿不误，而且还有东西复制。



←3、接着就要玩家决定此冒险书的游戏模式了。

シナリオモード	剧情模式，特鲁内克与波波罗共同演绎
エクストラモード	特别模式，四个额外迷宫
???	通关后才能进入的模式

第一次玩的话建议大家选择シナリオモード，即剧情模式。

4、最后选"はい"就能开始游戏了。

菜单解释：

道具	使用，整理，丢弃道具
ルーラ	瞬间传诵魔法，可以立刻达到指定地点
调べる	调查，与人对话
作战	操作说明，游戏设定，波波罗的同伴状态

操作方法：

非迷宫冒险状态	
道具	使用，整理，丢弃道具
ルーラ	瞬间传诵魔法，可以立刻达到指定地点
调べる	调查，与人对话

迷宫冒险状态	
A键	攻击
B键	开启菜单
B+方向键	快速行走
A+B键	快速回复HP
R+方向键	斜角走
R+A键	道具菜单中复选道具
R+B键	取消复选的道具
L键	远程攻击（需装备远程攻击道具）
START键	锁定方位
SELECT键	查看迷宫地图

关于迷宫冒险

迷宫是《特鲁内克大冒险》中最为关键的部分了。由于此系列所采用的是独特的“迷宫更换”系统，所以玩家就算每次进入相同的迷宫中，内部的地形与通道都是不同的，所以被称为“能玩千次的游戏”。迷宫内不仅有各种怪物，还有许多陷阱等着大家踩，许多道具等着大家拿。

非迷宫冒险状态		
物品	名称	效果
	飞矢	给予较小的伤害
	铁球	给予一般的伤害
	毒矢	给予伤害的同时暂时减低1格攻击力
	钝足	一段时间内行走速度下降
	混乱	一定时间内角色行走与攻击都不听使唤
	转移	立刻传送到迷宫的其他地方
	面包变质	身上带着的"パン"面包类道具变质成为"くさったパン"
	睡眠	一定时间内呈睡眠状态
	地雷	给予特大的范围爆发伤害，伤害值为现有HP的60%左右。
	装备附加能力下降	减少装备的附加能力，如"铜の剑+3"减少到+2或者没有。不可恢复。
	装备值为0	一定时间内装备值为0
	能力封印	一定时间随机封印身上所带装备的特殊能力。
	强制解除装备	强制解除所有装备
	随机陷阱	随机发生一种情况，包括散落道具，混乱敌人等等。
	召唤	召唤出4个怪物

除了陷阱大伙们要注意，道具栏不是无限的，总共才能放20件道具，其中也包括装备的武器、防具、指轮等。而“保存の壶”与“仓库の壶”则可以装下复数道具。同时玩家“满腹度”的保持也很关键，在迷宫中满腹度为0的话将快速损耗HP直到倒下为止。

失败惩罚

与DQ一样，在迷宫冒险中失败后金钱扣半。所以大家在后期请把身上的钱存进银行，以免迷宫冒险失败后损失巨大。

角色译名

日文名	译名
トルネコ	特鲁内克
ネネ	奈奈
ポポロ	波波罗
イネス	依奈斯
ロサ	罗萨

陈磊；16；男；215101；江苏省苏州市吴中区木渎镇东街115号101室；兴趣：玩游戏、看书
我是一个酷爱掌机的玩家，希望在下期中多多介绍一下GBA其它机种模拟器的一些相关知识。尤其是怎样使用SFCadvance和制作方法

剧情模式攻略之特鲁内克篇

序章 灵验的噩梦

剧情check：人生亦梦亦如幻！噩梦相信人人都做过，但谁能想到会灵验呢？而且一切就发生在自己的生日会上。奇特的暴风雨引出故事的开端，儿子的昏迷牵出父亲的旅行，神秘的族人勾起玩家的猜想。这一切在游戏中都是真实的，但似乎又只是昏迷的波波罗所做的一个梦。至于美梦还是噩梦，就看玩家所扮演的特鲁内克能否过关斩将了。

路线check：バリナボの村→谜之洞穴

特鲁内克！
曾经同被天空引导的勇者消灭大魔王的商人！
此后与爱妻奈奈经营着一家夫妻老婆店，和爱子波波罗一起过着宁静的生活。
一天，偶遇之下特鲁内克进入了奇幻的洞窟中。
洞窟不断地出现，其中魔物作伥！
特鲁内克只身前往，铲除鬼魅，成为了人们新的英雄。
然而，大忙人特鲁内克也想好好休息一番了，最后他决定与自己家人一起出游旅行。
于是就有了此次的故事。
此刻船泊在远方的海面上，今日是他儿子波波罗的12岁生日。


波波罗也12岁了！

波波罗转眼间已经12岁了。父亲特鲁内克与母亲奈奈特地为他准备一个生日蛋糕。照理说过生日，吃蛋糕对任何小孩来说都是很幸福的事情，可步履蹒跚走出船舱的波波罗却一脸惆怅，心事重重。特鲁内克不解，问他心有何事，为何如此愁眉不展？波波罗无精打采地说出了原由。昨晚波波罗做了个噩梦，梦里他独自呆在一片漆黑的地方，天空中乌云密布，电闪雷鸣。谁都不会想到波波罗刚说完，原本平静的海面顿时波涛汹涌，四周的光亮似乎突然被天空中的乌云吞噬了一般，整个海面就像噩梦中那样漆黑一片，然后暴雨倾盆而来，狂风大作，还没等三人缓过神来，一个大浪以迅雷不及掩耳之势打了过来……

被大浪卷走的三人随波逐流漂到了海边，幸运的是他们被海边村庄的人们发现救了回来，第二天早晨……

巴利纳泊村

清晨，特鲁内克苏醒，见妻子奈奈已经在照料波波罗。波波罗依然昏迷不起，情况不太乐观。而奈奈则觉得很不可思议，他们三人虽被大浪所袭，但却一点都没受伤。出门被村民带到族长屋子，与族长简短对话后就能自由行动了。一边与村人对话，一边搜索几个瓶瓶罐罐可以得到不少东西，族长屋子左上房间的两个宝箱内有"ちからのたね"和"50金币"。村子左下角的一个木桶内有"50金币"。最右上角的木桶内有"しあわせのたね"。道具入手后就可以回到奈奈处与她对话选择"はい"。





第二天，特鲁内克醒来后发觉波波罗还是沉睡不醒，没有好转的迹象，这下心里可有点犯急了。奈奈建议去找见多识广的族长问问情况，看看有无办法可以救醒自己的儿子。来到族长家，他见特鲁内克闷闷不乐，便问其心有何事，得知波波罗的现状后族长也为此担心。这时，族长孙子罗萨冲了进来告知北方祠堂的神像被大风刮倒。神像倒了，这可不得了，族长一听立刻与自己的孙女依奈斯赶赴北方祠堂。而后玩家回到奈奈处，奈奈觉得这一系列的蹊跷事件应该有所联系，让特鲁内克也去那里一探究竟。去之前先在左上角记录，然后上左边出村。走出几步便进入首个迷宫。

注：表格中带有"☆"表示此怪物比较强，"★"表示特别强。

謎のほら穴 谜之洞穴（全3层）

出现怪物			
名称	楼层	经验值	特技
スライム	1-3	2	无
スライムベス	1-3	3	无
ドラキー	3	3	无
いたずらもぐら	3	4	无

可获得物品	
武器	铜の剑
防具	木の盾
指轮	无
草	毒消し草、ルーラ草、火炎草、ラリホー草、かなしばりのたね
壶	无

可能出现陷阱
无

推荐过关指数	
等级	3
武器	铜の剑
防具	木の盾
指轮	无

的一些介绍。费绍腾；23；男；116023；辽宁省大连市沙河口王龙江路45-7-524室；兴趣：玩游戏
雪人：只要是于掌机相关的东东，我们都不会漏掉哦！

重点Check： 熟悉操作是本关迷宫对玩家的要求，请各位结合我一开始所介绍的操作方法展开迷宫冒险吧！注意第3层出现的怪物"いたずらもぐら"，攻击力不俗。不要在一个楼层时间呆得过长，否则会被大风吹出迷宫，那就需要重新开始了。通过此处就能进入北方祠堂了。游戏也即将正式拉开帷幕。

第一章 艰辛的旅行

前引： 封印通往北方大地的路已经被打开，特鲁内克为了救醒波波罗准备前往那里寻找传说中可以医治疑难杂症的占卜师。此刻路就在眼前，是否能走到那遥远的彼方，就要看特鲁内克的勇气和智慧了，真正的冒险这才刚开始！

路线check： 北方祠堂→引诱的洞窟→南海的地道→海底之家→珊瑚礁的神殿·大厅→神殿的小房间→珊瑚礁的神殿·回廊→神殿的小房间→海底山地·山顶→海底山地的休息所。

北方祠堂



神像的倒塌难道也只是巧合？

祠堂的神像已经矗立此处多年，记得上次倒塌之时亦风云突变，惊天响雷，这次也是如此，难道这一切只是自然的巧合吗？从族长口中得知神像的倒塌意味着原本的封印已经被解开，通往北方的道路也同时被开启，而在北方有个占卜师精通医术，他或许对波波罗的病有帮助。同时族长让特鲁内克在孙女依奈斯与孙子罗萨之间选一个共同冒险的伙伴，因为接下的迷宫中怪物都很凶狠，特鲁内克难免寡不敌众。建议玩家在第一次游戏时选择"はい"，让依奈斯成为同伴。然后回到村子准备出发了，玩家记录后就进入北方祠堂，打开大门后往左上进入引诱的洞窟。

いざないの洞くつ 引诱的洞窟（全6层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
スライム	1-3	2	无
スライムベス	1-3	3	无
ドラキー	3-6	3	无
ももんじゃ	3-6	6	无
いたずらもぐら	2-4	4	无
☆おおきづち	4-6	8	蓄力后超强一击

可获得物品	
武器	铜の剑
防具	木の盾
指轮	无
草	世界树の叶、ルーラ草、火炎草、ラリホー草、かなしばりのたね
壶	回复の壶

可能出现陷阱
无

推荐过关指数	
等级	5
武器	铜の剑
防具	木の盾
指轮	无

ホイミ	两人同时回复25HP
イオ	范围爆炸攻击
キアリー	解除毒效果

重点Check： 多利用依奈斯的咒文能让冒险轻松许多，使用方法是在迷宫中按START键，随后对准依奈斯按A，就能让她使用三种咒文。

依奈斯打败敌人，特鲁内克也能分到全额经验值，特鲁内克打倒敌人，依奈斯只能分到一半经验值。1到3层的怪物很弱，玩家可以尽情虐待。而第4层起"おおきづち"这个怪物就很强了，特别是它发光后可以一击必杀4级以下的特鲁内克，所以要在两次攻击内干掉它。当怪物成群结队出现时请让依奈斯使用范围攻击咒文"イオ"。通过洞窟后见一老人躺在床上，调查柜子可得到"ちいさなメダル"，调查小罐子可得到50金币。随后进入上方阶梯来到南海的地道。

南海の地下道 南海的地道（全7层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
おおなめくじ	1-3	7	无
きめんどうし	1-4	10	バシルーラ咒文，转移玩家到迷宫的其他地方。
オニオーン	1-3	1	见人就逃
ファーラット	2-4	9	无
バブルスライム	4-7	12	中毒攻击
☆マドハンド	4	9	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掉。被它抓住后也不能动弹。
キラースコップ	4-7	11	无
ゴースト	5-7	13	攻击速度快
ゆうれい	5-7	15	能穿墙
★おおきづちLV5	6-7	24	攻击力特高，蓄力后超强一击

可获得物品	
武器	铜の剑
防具	木の盾



指轮	无
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草
壶	回复の壶、保存の壶、火药壶
杖	ホイミの杖、バシルーラの杖、いかずちの杖

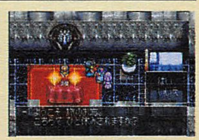
可能出现陷阱
飞矢、铁球、钝足

推荐过关指数	
等级	7
武器	铜の剑
防具	木の盾
指轮	无

重点Check：还是要多利用依奈斯的咒文。当到第6层就会出现强力怪物"おおきづちLv5"，最好先用火炎草烧它，然后再给它几剑，否则会被秒杀。怪物"マドハンド"咒文对其无效，还会拿取特鲁内克身上的道具乱扔，请注意。迷宫中首次出现陷阱，玩家小心。打倒"きめんどうし"随机可得到バシルーラの杖。

海底之家

商店所售商品	
名称	价格
オーシャンロッド	2800
青铜の盾+1	1200
大きなパン	200
火炎草	100
雷の杖[5]	800
ホイミの杖[5]	500
保存の壶[5]	1500
回复の壶[5]	1000
リレミトの卷物	100
道具作用请看后文“全道具”	



穿过南海地道，就可进入海底之家，左边有仓库，可以存取道具。右边杂货店里那把2800的武器一定要买，否则接下的迷宫中玩家要吃苦头的。在杂货店左上角的小罐子里有“ちいさなメダル”。然后与上方修女对话可以休息，还能得到“パン”，其实每次休息后都能得到。神父处记录后往左走继续下个迷宫。

さんご礁の神殿 広間
珊瑚礁的神殿·大厅(全5层)

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
おばけヒトデ	1-4	14	跳奇异舞，降低玩家满腹度，降低随行同伴攻击力
つのうしかい	1-3	16	缩进壳进行防御，此时最好别攻击它，否则会被反击
ちゅうまじゅう	1-3	17	麻痹攻击
スカイフロッグ	2-5	10	飞越攻击
ホイミスライム	1-5	11	ホイミ咒文，回复我方HP
しびれくらげ	4-5	11	麻痹攻击
デビルアンカー	4-5	19	全身发红时数秒后自爆
☆タップペンギー	4-5	18	混乱攻击，召唤同伴

可获得物品	
武器	铜の剑，铁の斧，ウインドスピアー
防具	
指轮	ちからの指轮
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草
壶	回复の壶、保存の壶、火药壶
杖	场所替えの杖、トンネルの杖、ふきとばしの杖、もろはの杖
卷物	炎上の卷物、リレミトの卷物、バイキルトの卷物、时限爆弹の卷物、水がれの卷物、パワーアップの卷物

可能出现陷阱
飞矢、铁球、睡眠

推荐过关指数	
等级	10
武器	オーシャンロッド
防具	青铜の盾
指轮	ちからの指轮

重点Check：大家买了刚才那把2800的是不是觉得战斗很轻松，这把武器是专门对付水系怪物的。注意这些怪物在水里有时可以无限回复HP。特别留心第4到第6层出现的“タップペンギー”，它不仅会用混乱咒文，还会召唤同伴，一定要先干掉它。道具中“ちからの指轮”和“もろはの杖”出现率有点低，不过两样道具很有用，大家务必要得到，如果一次迷宫后没有找到，那就再进入迷宫寻找，不要怕麻烦。

神殿的小房间

商店所售商品	
名称	价格
铁の斧	1200
青铜の盾+2	1200
大きなパン	200
炎上の卷物	400
ホイミの杖[5]	500
保存の壶[5]	1500
回复の壶[5]	1000
リレミトの卷物	100
道具作用请看后文“全道具”	

此处可供玩家记录，记录完后往右上进入珊瑚礁神殿回廊。

さんご礁の神殿 回廊
珊瑚礁的神殿·回廊(全9层)

出现怪物

ホイミスライム	1-9	11	ホイミ咒文，回复我方
しびれくらげ	1-9	11	HP麻痹攻击
タップペンギー	1-2	18	混乱攻击，召唤同伴
ガニラス	1-5	20	特殊的2次伤害攻击
デビルアンカー	1-4	19	全身发红时数秒后自爆
アイアンタートル	3-5	10	行动慢，威力大
スカイフロッグ	3-5	10	飞越攻击
岩とびあくま	4-5	18	召唤同伴
しびれマイマイ	5-8	17	麻痹攻击，缩进壳里防御
ランドアーマー	6-9	15	使用爆发咒文イオ
じごくのハサミ	6-9	25	特殊的2次伤害攻击
☆グレイトマーマン	6-9	30	咒文对其无效，旋转攻击可击落玩家身上道具
マージスター	6-9	17	奇异之舞，降低满腹度，攻击防御力，有时还会中毒
☆おばけヒトデLV5	6-9	42	奇异之舞，降低满腹度，攻击防御力，有时还会中毒

可获得物品

武器	铁の斧、ウィンドスピアー
防具	青铜の盾、こうらの盾
指轮	ちからの指轮、きれいな指轮
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草
壶	回复の壶、保存の壶、仓库の壶
杖	场所替えの杖、ふきとばしの杖、ラリホーの杖
卷物	炎上の卷物、リレミトの卷物、冰结の卷物、まものしばりの卷物

可能出现陷阱

飞矢、铁球、睡眠、钝足

推荐过关指数

等级	12
武器	オーシャンロッド
防具	こうらの盾
指轮	ちからの指轮

重点Check：敌人大致同刚才的迷宫相同，都是水属性的，别让他们在水中回复。注意第6层出现的"グレイトマーマン"，它不怕咒文，攻击时可以把特鲁内克身上的道具给打落，严加注意。

神殿的小房间

回廊冒险后，中间的大门终于打开了，下个目的地当然就是隐藏在大门内部的迷宫了，买两个"大きなパン"，然后记录，进入中央大门挑战。

海底山地 ふもと

海底山地·山脚(全10层)

出现怪物

名称	层数	经验值	特技
笑いぶくろ	1-7	20	偷掉玩家身上的钱后立刻瞬移，随后逃跑速度倍增
しにがみ	1-4	31	能穿墙，回避率高
タホドラキー	1-4	23	移动速度快
はりせんもぐら	1-4	15	两次伤害
リリパット	1-4	26	用木矢攻击
スペクテット	5-8	25	钢铁化，数回合内攻击无效
テンツク	5-10	28	让玩家跳舞，无法攻击，只能移动
ドラゴンスライム	6-10	37	原距离吐火攻击，威力10
うごくせきぞう	6-10	43	无
☆ばくだん岩	6-10	50	HP越少，防御力越高，当HP很少时会使用威力巨大的爆发咒文
パペットマン	6-10	40	制作陷阱，变换陷阱
いたずらもぐらLV5	7-9	12	无

可获得物品

武器	铁の斧、钢铁の剑
防具	こうらの盾、ラウンドシールド
指轮	无
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草
壶	回复の壶、保存の壶、仓库の壶
杖	场所替えの杖、ふきとばしの杖、ラリホーの杖
卷物	かなしばりの卷物、リレミトの卷物、沙柱の卷物、炎上の卷物、圣域の卷物、パワーアップの卷物

可能出现陷阱

飞矢、铁球、睡眠、钝足、地雷

推荐过关指数

等级	15
武器	钢铁の剑
防具	ラウンドシールド
指轮	ちからの指轮

重点Check：敌人强悍，请小心行径。"笑いぶくろ"会偷掉玩家身上的钱，然后用瞬间移动消失，所以还是以回避为主，不要去招惹它。"テンツク"会让玩家不停地跳舞，攻击速度又快，仍然多多回避。其他敌人碰到一个干掉一个，不要心软。此迷宫中可以得到武器"钢铁の剑"，威力不错，务必入手。

海底山地的休息所



此处两个罐子中有200金币与ちいさなメダル。同睡在草席上的男子对话会听到他嘴里迷迷糊糊地喊着依奈斯母亲沃拉的名字，而依奈斯则很惊讶，因为自己的父母在一生下她与弟弟罗萨后就被大风暴吞噬了。往上进楼梯接着冒险。

海底山地 山頂部

海底山地·山顶(全5层)

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
うごくせきぞう	1-5	43	无
スモールグール	1-5	22	无
ゴーレム	1-5	50	无
まどうし	1-5	35	睡眠咒文
ベビーサタン	1-5	40	偷取玩家所带道具
マドハンド	1-5	9	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掷。被它抓住后也不能动弹。

可获得物品	
武器	铁の斧、钢铁の剑、金の剑
防具	こうらの盾、ラウンドシールド
指轮	无
草	铁化のたね、ルーラ草、火炎草、ラリホー草
壶	回复の壶、保存の壶、仓库の壶
杖	场所替えの杖、ふきとばしの杖、ラリホーの杖
卷物	ワナけしの卷物、すてみの卷物、リレミトの卷物、パワーアップの卷物
其他	魔法の石、木の矢

可能出现陷阱
飞矢、铁球、睡眠、钝足、地雷

推荐过关指数	
等级	15
武器	钢铁の剑
防具	ラウンドシールド
指轮	ちからの指轮

要点：虽然才5层，但怪强，陷阱多。金黄色的石头人"ゴーレム"威力巨大，防御力高，对付他最好的方法就是扔个火药壶或者先在远距离使用道具攻击，避免一开始就与其肉搏战。"スモールグール"拥有分身能力，当玩家攻击他时，很高几率会分成两个，这点请注意。有种紫色小恶魔的怪物"ベビーサタン"会偷道具，不要让它得逞了。

第二章 海龙圣火

剧情Check：特鲁内克与随行同伴拔山涉水后到了一处名为"海龙灯塔"的地方。原本海龙灯塔以塔顶的海龙圣火而闻名，但现在圣火却落入了北方遗迹内魔物的手中。作为曾经与勇者共同打倒过大魔王的特鲁内克来说当然不能袖手旁观，于是他毅然地踏进了那个众多魔物栖息的遗迹……

路线Check：海龙灯塔→海龙岛的遗迹→灯塔的地下室

海龙灯塔

商店所售商品	
名称	价格
钢铁の剑	1800
つるはし	1000
大きなパン	200
もろはの杖[5]	1000
ホイミの杖[5]	500
保存の壶[5]	1500
回复の壶[5]	1000
リレミトの卷物	100
道具作用请看后文"全道具"	



从右边一商人处得知出去走几圈的话会发现一个隐藏迷宫。真的如此吗？我们出去走几圈，如图，果然发现了一个迷宫，此为考验智力的隐藏迷宫"贤者的洞穴"，由于对主线剧情没有影响，而且迷宫涉及问题非常多，所以我将会在后文单独列出迷宫的破解之法，请大家参看后面的攻略。我们继续完成主线剧情。进入海龙灯塔，右边有银行可以存钱，右上的锻造屋可以加强玩家身上的装备威力，与神父旁的修女对话可以记录，二楼能休息，中间的柜子里有"药草"。与塔内所有人对话后，外出进入左上遗迹。

海竜島の遺跡 海龙岛的遗迹(全12层)

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
ミミック	1-12	9	化做道具
メトロゴースト	1-12	35	超快速移动
さまようよろい	1-12	49	回避率高
まどうし	1-12	40	混乱,远距离伤害,转移
☆ドラゴンキッズ	2-12	47	威力较大的吐火攻击冰冻玩家
アローインプ	3-12	30	远程弓箭射击
マドハンドLV2	4-12	13	召唤同伴
うごくせきぞう	4-12	64	无
タホドラキー	11-12	46	无

可获得物品	
武器	铜の剑、铁の斧、ドールクラッシャー、デーモンバスター
防具	やいばの盾、爆发よけの盾
指轮	无
草	毒けし草、铁化のたね、世界树の叶、かなしばりのたね、めぐすり草
壶	とじこめの壶、保存の壶
杖	无
卷物	无
其他	魔法の石、木の矢

可能出现陷阱
飞矢、铁球、睡眠、钝足、装备附加能力下降、强制解除装备、地雷

推荐过关指数	
等级	19
武器	钢铁の剑+1
防具	ラウンドシールド+2
指轮	ちからの指轮

重点Check：敌人比以前强多了，一定要多利用火药壶，火药草，魔法石及各种远距离攻击道具，并且HP要保留在30格左右。本迷宫宝箱怪首次登场，很可能地上的道具就是宝箱怪变的，请小心。通过迷宫后得到圣之炎。



回到灯塔，与塔内所有人对话后登上外部楼梯点燃圣火。剧情过后再与塔内所有人对话，可以得到些道具，整备完后再到塔顶，与左边女子对话得到一枚“ちいさなメダル”。之后就进入塔内左上通道挑战下个迷宫。

第三章 北方大陆

剧情Check：灯塔一遇，特鲁内克已经觉得迷宫中的怪物越来越强了。但救子的迫切之心驱使着他必须坚强的走下去，北方大陆已经不远了，同时冒险也更艰难了。

路线Check：遗迹休息地·北→遗迹大空洞·南→遗迹休息地·南→遗迹大空洞·北

灯台の地下室 灯塔的地下室（全8层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
ドラキーマ	1-4	36	无
シャドーナイト	1-8	41	激烈的攻击
ゆうれいLV3	1-8	30	能穿墙
シャドー	1-8	40	透明，看不见
あやしいかげ	5-8	25	透明，看不见
がいこつ剣士	3-5	39	抢走玩家装备然后扔掉
★ギガンテス	3-8	65	强力一击，玩家被会打飞，在身后的同伴也会造成伤害

可获得物品	
武器	铁の斧、钢铁の剑、妖刀かまいたち、ゾンビキラー、おおきづち
防具	钢铁の盾、やいばの盾、クロムシールド
指轮	ちからの指轮、远投の指轮、透视の指轮
草	铁化のたね、踊り草、めつぶし草、世界树の叶、メダパニ草、目觉まし草
壶	保存の壶、回复の壶、まものの壶、仓库の壶、へんげの壶、闭じ入めの壶
杖	场所替えの杖、ふきとばしの杖、ラリホーの杖
卷物	バイキルトの卷物、ダイバクハツの卷物、うしろむきの卷物、かなしばりの卷物、リレミトの卷物、ワナ消しの卷物、ザオラルの卷物、圣域の卷物、バクスイの卷物、トラマナの卷物、冰结の卷物、火柱の卷物
其他	无

可能出现陷阱
飞矢、铁球、睡眠、钝足、装备附加能力下降、强制解除装备、地雷

推荐过关指数	
等级	19
武器	钢铁の剑+1
防具	ラウンドシールド+2
指轮	ちからの指轮

重点Check：迷宫内敌人不是很强，但要注意其中有两种怪物是看不见的，唯有用道具“めぐすり草”才能见他们的真面目，或者对准他们出现的位置攻击也行。“がいこつ剑士”会扔掉主角的武器，请注意。个人觉得此处练级不错。

遗迹休息地·北



和入口的男子对话可以获得解毒草，记录一下就接着冒险。

遺跡の大空洞 南 遗迹大空洞·南（全10层）

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
だいまどう	1-10	48	催眠攻击
ミイラおとこ	1-10	38	复活成成为墓碑的同伴
ミミックLV2	1-10	9	幻化成道具
ぐんたいアリ	2-10	12	凿壁，呼唤同伴
★じごくのつかい	3-10	50	蓄力一击，蓄力时防御力提高
キラースター	3-10	55	随机自爆
げんじゅつし	4-10	35	转移到同楼层其他地方
ドラゴスライムLV2	7-10	55	口吐火焰远程攻击
スモールグール	7-10	22	受到攻击时分裂成两个
ヘルゴースト	8-10	75	移动速度飞快
バブルスライムLV5	9-10	36	中毒攻击

可获得物品	
武器	钢铁の剑、ゾンビキラー、妖剑かまいたち、つるはし
防具	爆发よけの盾、真红の盾、ラウンドシールド、钢铁の盾
指轮	ハラモチの指轮、透视の指轮、爆发の指轮
草	毒けし草、めぐすり草、目觉まし草、ラリホー草踊り草、ルーラ草、すばやさのたね、まどわし草、铁化のたね、めつぶし草
壶	まものの壶、回复の壶、火药壶
杖	冰柱の杖、风の杖、ホイミの杖、げんじゅつしの杖、かなしばりの杖、ボミオスの杖、ふきとばしの杖、ラリホーの杖、マヌーサの杖

卷物	冰结の巻物、パワーアップの巻物、かなしばりの巻物、バクスイの巻物、はりつけの巻物、ルカナンの巻物、圣域の巻物、トラマナの巻物
其他	银の矢、パン

可能出现陷阱

飞矢、铁球、睡眠、钝足、装备附加能力下降、强制解除装备、地雷、混乱

推荐过关指数	
等级	22
武器	钢铁の剑+2
防具	ラウンドシールド+3
指轮	ちからの指轮

重点Check： 敌人多而强，小心前进。此处可以找到“爆发の指轮”，配合先前迷宫中找到的“爆发よけの盾”，就可以很轻松的摆平敌人了，但没有经验值，大家自己取舍。打倒げんじゅつし可随机得到“げんじゅつしの杖”。



遗迹休息地·南

有仓库可以利用，记录完后继续前进！

遺跡の大空洞 北 遗迹大空洞·北

出现怪物

名称	层数	经验值	特技
モシャスナイト	1-10	70	回避率相当高
キラーアーマー	1-10	75	无
トロル	2-10	65	无
サンダーラット	8-10	40	减小玩家的视野范围
マドハンドLV3	4-10	18	咒文对其无效。它可以拿取玩家身上的道具并直接丢掷。被它抓住后也不能动弹。
うごくせきぞうLV3	4-10	86	无
キラーマシン	7-10	80	2回攻击
アークデーモン	7-10	81	无
ミミックLV2	8-10	9	变成道具的样子
バブルスライムLV5	1-10	60	中毒攻击

可获得物品

武器	钢铁の剑、ゾンビキラー、妖剑かまいたち、つるはし
防具	爆发よけの盾、真红の盾、ラウンドシールド、钢铁の盾
指轮	ちからの指轮、远投の指轮、混乱よけの指轮
草	目覚まし草、踊り草、ルーラ草、めつぶし草
壶	まものの壶、回复の壶、火药壶
杖	风の杖、ホイミの杖、かボミオスの杖、マヌーサの杖、场所替えの杖
卷物	无
其他	パン类

可能出现陷阱

飞矢、铁球、睡眠、钝足、装备附加能力下降、强制解除装备、地雷、混乱

推荐过关指数	
等级	22
武器	钢铁の剑+2
防具	钢铁の盾+3
指轮	ちからの指轮

重点Check： 注意迷宫中的石像，有的会攻击玩家。“サンダーラット”有个让视野减小的特技，中标后只能看到周围很小的一块，所以优先干掉它。“キラーマシン”则可以两次攻击，其他怪物也有点实力，不行的话在此练级。

第四章 父子重逢

剧情Check： 特鲁内克历经重重磨难，终于来到了北方大陆，而随行同伴也在此时与特鲁内克分别了。传说中的占卜师能治好波波罗的病吗?而北方大陆之国的王妃也得了怪病，同样需要这位占卜师医治。既然顺便，热心的特鲁内克当然不会拒绝国王的求助。特鲁内克恐怕自己也没想到，救儿子的同时还能顺便救个王妃，还能顺便……这是特鲁内克篇的最后一章，随后玩家将扮演波波罗冒险。

路线Check： 哥斯达黎贝拉→库垒特巴雷钠城下町→山尾的屋顶。

哥斯达黎贝拉

杖专门店出售商品

名称	价格
バシルーラの杖[5]	800
げんじゅつしの杖[5]	8000
ドルイドの杖[5]	6000
きとうしの杖[5]	3000
ようじゅつしの杖[5]	4000
道具作用请看后文"全道具"	

卷物专门店所售商品

名称	价格
10本の木の矢	200
10本の铁の矢	600
10本の银の矢	800
5个の魔法の石	750
1个のブーメラン	120
道具作用请看后文"全道具"	

卷物专门店所售商品

名称	价格
レミーラの卷物	650
千里眼の卷物	650
かなしばりの卷物	650
トラマナの卷物	650
ルカナンの卷物	650
パワーアップの卷物	650
ザオラルの卷物	650
リレミトの卷物	100
道具作用请看后文"全道具"	

卷物专门店所售商品

名称	价格
パン	100
大きなパン	200
毒けし草	300
ルーラ草	100
踊り草	100
铁化のたね	200
すばやさのたね	350
道具作用请看后文"全道具"	

入口处两个木桶内有“小さなメダル”和“药草”。武器屋右上方的房间内，柜子中也有一枚“小


图1

さなメダル”。在教堂左边小道，有对男女，如图1。和他对话选“いいえ”，获得一枚“小さなメダル”，左上的地下室还有赌场。整备完后记录，去上方的王城。

库垒特巴雷钠城下町

商店所售商品	
名称	价格
こんぼう+1	1000
钢铁の剑+1	1800
铁の斧	1200
ボンバーキラー	8000
やいばの盾+1	4000
ラウンドシールド	2000
钢铁の盾	3000
10本の铁の矢	600
道具作用请看后文“全道具”	



右上有口井，选"はい"救出里面的猫，然后再去左边房子，见一妇女躺在床上，与她对话再选"はい"，就能得到一枚"小さなメダル"。来到中央的王城，士兵挡住去路，无法通行。回哥斯达黎贝拉，在道具屋旁有个士兵摸样的男子，其实他就是士兵长，与其对话后返回王城就能通行了。王城右边的房间里还可以合成道具，大家不妨试试。在与国王一番交谈后，出城进入北方的山洞。其实在去山洞前，大家在地图上随便走的话会遇到谜之商人，如图2。从他那里可以买到不错的东西。还能发现新迷宫，如图3。此为非主线迷宫，目的主要为了让玩家练级和获得道具。但其中的道具只有使用“インパスの卷物”鉴定后才知道是什么，名字上看不出来。



图2



图3

迷宫中陷阱多，怪物虽然不强，但经验值很可观。

バレイナのほら穴 巴雷纳洞穴(全5层)

重点Check：此迷宫似乎拥有全部种类的陷阱，大家小心。4到5层的怪物比较强，请注意“トロルボンバー”，发光后威力惊人，请在他没靠近前远程攻击。迷宫中怪物种类很多，层数也才5层，经验值不错，道具更是丰富，可以考虑练级。然后在去北方的山洞之前，大家最好带上“爆发の指轮”和"爆发よけの盾"进入特鲁内克篇最后的主线迷宫。

山脈の尾根 山脉的尾根(全13层)

出现怪物			
名称	层数	经验值	特技
きつじんきLV2	1—3	45	威力强大的痛根一击
タマゴロン	1—3	随机	破壳新生出另外怪物
ヘルゴースト	1—13	75	飞速移动与攻击
☆トロルボンバー	1—4	80	蓄力后痛根一击
どくやずきん	1—5	78	毒矢攻击，攻击力减少
イエティ	1—5	45	都是四个群居在一起,一攻击他们便会反击,2次快速攻击
★エビルポッドLV2	1—13	20	同时随机召唤最多4个同伴
キメラ	2—13	75	空中飞行，被它发现后会立刻出现在你面前
☆レノファイター	3—13	100	蓄力后痛根一击
ミニデーモン	4—13	50	无
ドッグスナイパー	5—13	110	2倍速度2次攻击
おおめだま	6—13	88	混乱攻击
メイジももんじゃLV2	7—13	52	封印，不能吃食物，草和使用卷物
スライムブレス	7—13	35	吐火攻击
ひょうがまじん	11—13	150	旋转攻击
☆メイジキメラ	10—13	100	封印咒文，被它发现后立刻出现在你面前
☆シルバーデビル	10—13	125	2倍速度2次攻击
★ストーンマン	11—13	135	防御极高，攻击力极高

可获得物品	
武器	好像拿不到什么武器
防具	爆发よけの盾
指轮	きれいな指轮、会心の指轮、ドラゴンの指轮、毒消しの指轮、ハラ守りの指轮、しあわせの指轮、人形よけの指轮、爆发の指轮、混乱よけの指轮、ちからの指轮、ハラモチの指轮
草	几乎所有的草都能在这里得到
壶	まものの壶、回复の壶、火药壶
杖	ルカニの杖、ラリホーの杖、ボミオスの杖、身代わりの杖、おびえの杖、マヌーサの杖、メダパニの杖、もろはの杖、场所替えの杖、ホイミの杖、万能の杖、火柱の杖、冰柱の杖、沙柱の杖、风の杖
卷物	无
其他	大きなパン、魔法の石

可能出现陷阱
全部

推荐过关指数	
等级	25—28
武器	钢铁の剑+2
防具	真红の盾+1
指轮	ちからの指轮

重点Check：不愧是特鲁内克篇的最后主线迷宫，怪物们强得离谱。兄弟姐妹们可要极度小心，不然很快会出局了。会蓄力的怪物蓄力后攻击虽然强劲，但玩家只要走开离它一格距离，此怪就打不到各位了。“エビルポッドLV2”虽然自身很弱，基本上几刀就可以结果它，但此怪会召唤最多4个同伴包围玩家，所以在它没靠近各位前就用远程攻击干掉它。“おおめだま”的混乱攻击很头疼，防止的最好方法就是装备“混乱よけの指轮”，此道具在遗迹大空洞北和此迷宫中都可以找到。“メイジももんじゃLV2”外表可爱，可实际上特技很卑鄙，中了它的封印后不仅不能使用草类道具，卷物类道具，就连面包都不能吃，大家如果不幸被封印就赶快找出口，否则很麻烦的。总之，不要处于此迷宫中敌人的包围圈，特别是9层以上的，否则死得很难看啊……实在不行就用“爆发の指轮”和“爆发よけの盾”战术，应该没有大问题。“身代わりの杖”是对付最终BOSS的强劲道具，一定要多找几根。

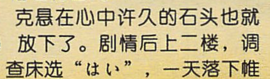
穿过山脉，特鲁内克来到了占卜师所居住的小屋。这里有个隐藏，大家在小屋的右上地区不停地走，就会出现“仙人洞穴”的提示，如图4。

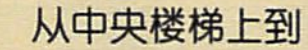


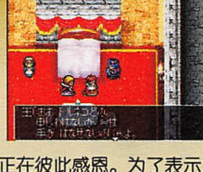
图4

仙人洞穴与贤者洞穴一样，都是以智力过关为主，在后文将为大家详细解析过关方法。

特鲁内克终于找到了占卜师，对话后占卜师说波波罗的病可以救，不过需要她亲自去一趟，而王妃的病更是小菜一碟。听此话后特鲁内克悬在心中许久的石头也就放下了。剧情后上二楼，调查床选“はい”，一天落下帷幕。第二天一早，特鲁内克便与占卜师一起回到了王城，国王见状欣喜若狂。一夜休整后就可以自由活动了。







从中央楼梯上到二楼，见到国王与王妃正在彼此感恩。为了表示对特鲁内克的谢意，国王特别送给他几样礼物。下楼从士兵长口中得知原来国王是送给特鲁内克一幢别墅，此别墅位于哥斯达黎贝拉，可以让特鲁内克开家分店。随后就是招募店员了，建议大家招募第二个年轻人。开店准备都齐全后，出城门，一段剧情后占卜师加入。现在就要回巴利纳泊村医治波波罗了，但却不能使用传送魔法，只能从哥斯达黎贝拉的港口船回去。



与国王对话后先去一层楼中央房间左下角的地下室，进入里面往右走就能开启三个宝箱，得到“回复の指轮”，“エリミネータの斧”，“ちからのたね”。回到哥斯达黎贝拉，玩家可以把几个好用的指轮存进仓库，为以后用波波罗游戏提供方便，整备好后去右上方新开店面里的店员交谈后进入下方港口，选“はい”就能坐船驶向巴利纳泊村了。





巴利纳泊村

占卜师果然医术高明，几下子功夫就把长眠几个月的波波罗给救醒了。夜晚，大伙为了庆祝特鲁内克凯旋而归特别组织了一个篝火晚会。晚会上，波波罗向特鲁内克提出了一个惊人的设想。原本他觉得上次做噩梦完全是因为自己太懦弱导致的，所以他决定要一个人留在巴利纳泊村，让父母先去哥斯达黎贝拉。然后再通过自己的力量穿过各个洞穴，深入魔物巢穴，最后走到哥斯达黎贝拉，他相信在旅程中会变得更强，果然是虎父无犬子啊！与全村人对话后再回奈奈处，选"はい"一夜过去了。特鲁内克与妻子奈奈坐上了去哥斯达黎贝拉的船，两人虽然心里很牵挂波波罗，很担心他一个人冒险的安危，但对于一个男孩子来说，磨练是必要的，为人父母的特鲁内克与奈奈都很清楚，他们剩下的只有为儿子默默地祈祷！

敬请期待波波罗的冒险吧！

那G&W收藏真叫人大开眼界，心里直痒痒，什么时候我能有一套啊。
广西南宁：梁明


SP
软硬兵团

GameTop-1800毫安充电电池 测试报告

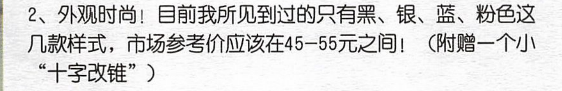
注意：大家不要误会GameTop外包装写着是1800毫安其实GameTop只是1200毫安！主要是加上各位自己主机内赠600毫安的充电电池，所以说是1800毫安。要是买块儿1800毫安的原装充电电池加上GameTop1200mah那可就是3000毫安了哦！



1、可以看到正面有个A-B的电池切换键。推置A启用的是GameTop1200毫安自带电池，B就是用的那凹槽里“放制机子自带的SP电池”进行主机供电来玩游戏。用电跟原装电池一样是110V，所以必须用转换器110V转220来进行GameTop的充电（还好我有转换器）。没电时充电选用A是给GameTop充电，选B就是给你的原装电池充电，操作简单！

心得：玩家用SP时，是不是遇到过没电时的痛苦啊，特别是在玩游戏途中灯变为红色，而且有可能游戏这时无法存档，要是持续下去就没再打下去的念头了！（@_@郁闷）用GameTop就可以直接转换成另一电池来给主机供电，而且转换A或B都不会自动断电或停止游戏哦。^_^





2、外观时尚！目前我所见到过的只有黑、银、蓝、粉色这几款样式，市场参考价应该在45-55元之间！（附赠一个小“十字改锥”）

3、再看看它安在SP上占用的面积，可以看出几乎没占用SP多少。只有3.4厘米（个人测量），而且可以看到上方的凹凸部分，中指放到上面帖和手感！感觉不错！后面的A-B键不容易碰到！本人用了好久一直没有碰到过。^_^

缺点：在玩SP时后面放原装电池的拖槽是朝下的，很松动，所以有时可能会碰到，容易脱落。



4、打开后方的原装电池插空外观！旁边的GameTop壳，上面明确的写着“B”！是用于切换两个电池的转换，做得非常详细（以后换电池更方便了^_^）底下插卡的设计也是“优”，拔卡插卡都不影响SP与GameTop！



5、背面直接和SP并上，中间有个十字螺丝，拧上即可。十字螺丝跟SP后面盖电池的螺丝一样，非常方便的设计！

缺点：容易把GameTop的十字螺丝给拧坏哦！在拧时要注意用力往里推，按住再拧！

6、GameTop背面外观。可以看到GameTop采用的电池是3.7V-1200毫安，做工确实不错！（其他就不用多说了吧）



7、测试电池结果！一般买SP电池最大就是要看他的使用时间，本人测试了使用GameTop玩烧卡的使用时间，充电时间大约3个半小时红灯灭，还算将就了吧。



使用时间：用的是EZ1-128M烧录卡，GameTop开灯时间是11小时左右，关灯18小时左右！（国产还算蛮长的呢！^_^）这样一来再加上原装电池600毫安，那就是=开灯时间有15小时左右的时间！而关灯就有21小时左右的使用时间！（注意测试的可是烧卡哦）要是玩D卡或者普通卡带应该会更长才对，很惊人对吧！不知各位看到这时间测试有什么感想呢！是不是现在就“心动”了呢？

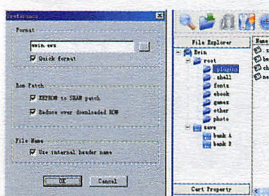
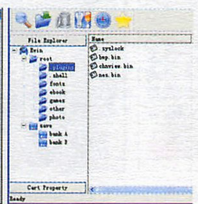
总结

SP充电电池现在不知出了N种了！不过拿这款来看：外观、体积、手感、实用性、还有就是它的使用时间会大大增加等等都比市面上的充电周边要好一些。（个人观点）

呵呵，有了这充电周边，游戏就可以玩的更久远，各位可以去尝试一下GameTop带来的更长久电力！^_^

烧录新概念

Ewin烧录系统新版软件介绍

《掌机迷》12期评测的Ewin烧录系统，近日软件又有更新，新版本中主要增加了三个插件程（EWIN第一次在GBA烧卡器中导入了操作系统的概念，开发商和GBA操作系统POGOSHELL的合作是其生命之源，而插件程序的更新则使其不断发展），插件程序的使用可以让烧录系统支持更多的文件格式或增加更多的新功能，它的引入代表了GBA烧录系统的一个发展方向。

插件程序的使用方法很简单，就是将相应的插件程序烧录到 plugins 目录内就可以了，这样Ewin烧录系统就会识别该插件支持的文件格式。

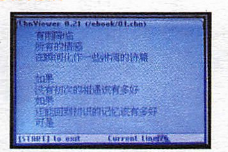
图片浏览插件：bmp.bin

如果我们需要用GBA浏览图片的时候，就需要加载这样一个插件程序，它可以轻松的让我们浏览 .jpg .gif .bmp 各种类型的图片文件类型 。



文本浏览插件：chnview.bin

如果我们需要用GBA浏览中文文本的时候，这个插件就派上用场了。



FC插件：nes.bin

由于FC上有很多好玩怀旧的游戏，用GBA玩FC游戏的朋友越来越多，这个插件的使用让你彻底摆脱用第三方软件转来转去的麻烦。



除了上面介绍的三个插件功能以外，这次新版软件还增加了拖拽添加文件、烧录大容量单卡的功能，在这里就不介绍了，你可以浏览Ewin的官方网站(www.51gba.com)了解详细信息。

文/窗外不归的云

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

VOL.2



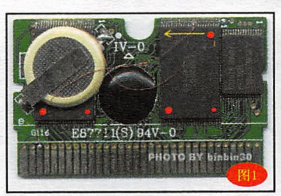
改卡学堂

特别鸣谢：烧录地带

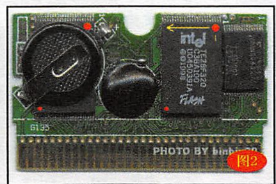
很高兴再次与大家见面，多亏您们的赏面支持，我这个小栏目总算得以继续下去了，感动ing~~~@_@。其实我自己心里也明白，本学堂还有很多不足的地方，因此希望广大读者们能够多多向我提出宝贵的意见与建议，这样栏目才能朝着更好的方向发展啊！好了，不说题外话，这期要抓紧版面务求带给大家更丰富的内容，让我们马上进入3大版块吧（如果有看不懂的地方请找回上一期《掌机迷》看看哦）！



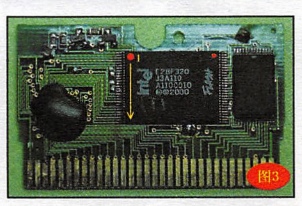
版块简介：
这里主要提供一些已确定的FLASH芯片的WE脚所在，以减少大家查找资料的麻烦。预定每期6例，配合图片说明，希望大家多多支持。



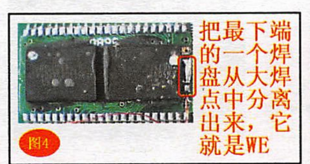
↑TSOP48的三菱FLASH芯片，其WE位于第11脚。具体到图上的位置就是从芯片右上角往左数第11根引脚。



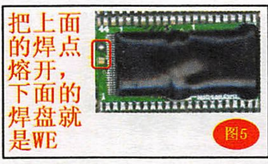
↑TOSP48的INTEL FLASH芯片，其WE也是在11脚。具体到图上的位置就是从芯片右上角往左数第11根引脚。



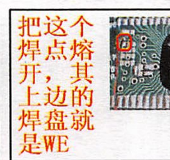
↑TOSP56的INTEL FLASH芯片，不同于TOSP48它的WE是在55脚。具体到图上的位置是从芯片右上角往下数第2根引脚。



↑东芝/富士通转接板，上面的是BGA封装的东芝/富士通FLASH芯片。带这种芯片的转接板擦写速度比较快，改造方法也很简单，是少有的好货！



↑某种三菱转接板，上面的是TOSP52的三菱FLASH芯片。图上为不用挑脚的改造方法（是因为有牛屎太难挑了吧-_-b）。



↑某种牛屎转接板，上面黑胶封装的FLASH芯片品牌好像不固定，图上的是东芝，我自己也改过一块却是AMD的……但不管怎么样，只要转接板上的电路走线相同都可以按这种方法改造！





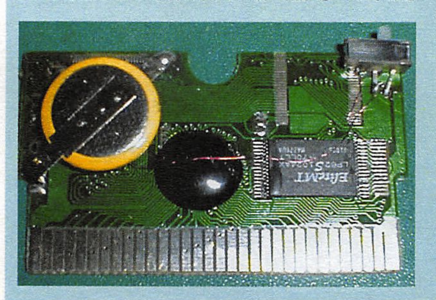
版块简介：
顾名思义，这里主要教大家一些改卡常用的小技巧，都是高手们总结出来的，相信能够对改卡新手有极大的帮助。

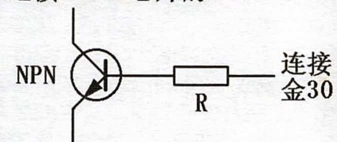
1、走近FLASH芯片——FLASH芯片作为烧录卡最重要的一个部分，我们学习改卡的又怎么能对它陌生呢？在D卡里，常见的FLASH芯片品牌有富士通、东芝、三菱、INTEL四种，此外还有少量的AMD、NEC、ST、MX和夏普等。从上面的印刷来看，我们可以知道其型号、



容量以及速度等数据……即使上面的印刷被打磨掉也无所谓，我们还可以通过芯片边角上凹陷的小圆孔来大致推断芯片的种类。因为不同品牌所做的记号都有一些小区别的，这就要大家多多从我给的图上进行辨别比较了(^_^)。其实这些小圆孔的用处还不仅如此，通过它们的位置我们还可以知道芯片的第1脚所在。问我有什么用？因为所有芯片的引脚都是按逆时针方向排列的，知道了第1脚实际上就等于知道了所有脚，这对我们确定WE还是其它都是十分有帮助的哦！

2、对付麻烦卡的良方——上一期已经说过，有的D卡因为自身ASIC芯片的问题，烧完游戏后需要把WE从金3接回金1才能正常使用，真是名副其实的麻烦卡。最典型的PCB就是

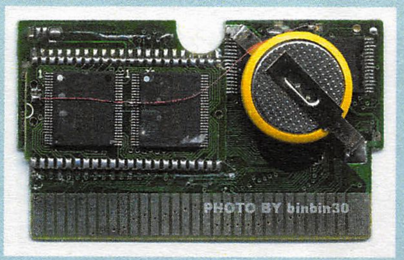




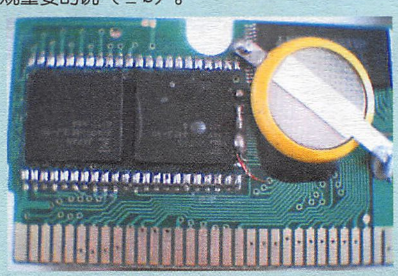
PS：三极管用NPN型，如8050、9013、9014等，电阻R用10K~27K均可，两者最好都使用贴片的元件。

2R3232-U5PL，烧完后不接回金1就有可能死机白屏或者存档不能。为了不至于焊来焊去那么麻烦，最早有人提出在卡带上面加一个小型开关，通过人手调拨来决定WE是接金3还是金1。很长一段时间，这种折中的办法一直被改卡者们使用，直到最近终于有一位叫cyp-1003的同好提出了一种更好的解决办法，有这种卡带的朋友不妨试试。具体的改造接线方法请看下面的示意图，至于它的原理呢，简单来说就是把三极管充当了一个电子开关来使用，在普通状态与烧录状态时的不同电压区分连接。这种改造方法的好处就在于不用花心思去安装并固定开关（别忘了连卡带外壳也要改装的），也省了大家调拨的麻烦。

3、“不接金3”的接金3方法——我们改卡都需要把FLASH芯片的WE接到WR功能的金3去，但是真的有必要把它们都循规蹈矩接到金手指上吗？当然不必，我们可以用肉眼观察找出或者用万用表测量找出PCB上与金3相导



通的焊盘或者过孔（所谓过孔，就是PCB上的线路为了从一个面转到另外一面，就在PCB上钻一个小孔，把孔壁做上金属化处理，这样连接孔的两个不同面的线路就导通了），把WE经漆包线接到上面，效果跟接到金3是无异的（实在找不到焊盘过孔的就刮开线路表面的漆皮进行焊接吧）。下面有两个实际应用的改造例子，一个是接焊盘、一个是接过孔，大家可以参考一下：好端端的有硕大好焊的金手指不要，干嘛非要去找细小难接的焊盘过孔吖？可能有读者会产生这样一个疑问，从我的角度来解释呢，之所以这样另类地去接金3，除了缩短连线、简化电路以外，更重要的是能够把线路都藏到卡壳内部，既美观又省下了修整卡壳的麻烦。当然，如果对于初学者这有点难度的话，还是建议把线接到金手指上，实用总比美观重要的说（^_^b）。



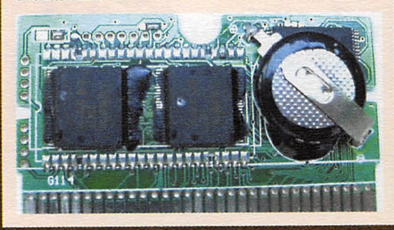


版块简介：
这里是用来回答一些读者提出的典型改卡问题的地方。所谓不懂就要问，自己既然是菜鸟还怕谁嘛，能够解决问题才是王道！

在我截稿的时候仍然没能够收集到多少读者的问题，那么今期就只好继续找论坛上的问题来登了……我在此向大家致以万分的歉意，下期、下期我肯定会登大家提出的问题的，请您们继续支持我！

1、问：我把电池从PCB上焊下来方便改卡，但改完后要焊回去却发现忘记了哪边该接正极、哪边该接负极，PCB上又没有标识，怎么办？

答：这个问题不难，首先电池的正负极大家应该会区分吧？平的那面是正极（通常上面是有字的），鼓的那面是负极。而PCB,如果上面没有焊接标识的话，教大家一个比较简单的方法——用肉眼或者万用表确定两个焊盘中哪个与金32连接，它就是应该接电池负极的，而另外那个不用说就是接正极。

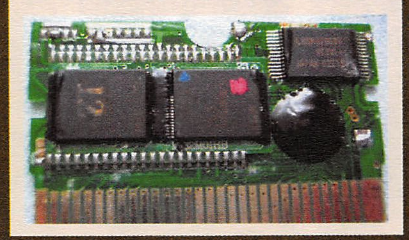


2、问：什么是全兼容卡带？

答：全兼容卡带就是指存档模式为SRAM的卡带，而且要求SRAM芯片的容量达到512K或者以上，这样FLASH和EEPROM存档模式就可以通过打补丁的方法进行兼容。具体关于全兼容的知识我将在下期为大家详细作一个讲解，敬请留意。

3、问：什么是绝症卡？

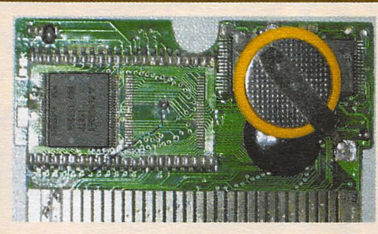
答：简单来说，绝症卡就是改了却不能烧录的卡带，比如擦除不能、烧录白屏等，



所以遇到绝症卡大家千万就不要改咯！怎样才知道卡带是不是绝症卡呢？一般就是根据前人积累下来的失败经验确定的（火线可以通过软件确定，具体方法将在下期介绍），比如板号末尾带“J”字的通常就是绝症卡，如果之前没有人尝试过，那就看您肯不肯当第一个吃螃蟹的人造福群众了（^_^）。

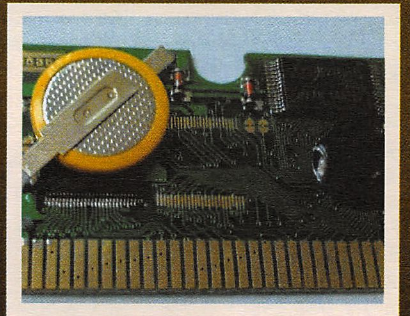
4、问：我按高手教的方法改了一盘卡，烧录正常，也改了全兼容，但就是不能存档，请问是什么原因？

答：如果确认改全兼容方法无误的话，原因一般有两个。一是SRAM芯片有引脚虚焊，请检查一遍，发现并用电烙铁焊牢应该可以解决问题；二是SRAM芯片损坏，这一般无法补救，只能换一块好的上去了，不过难度可能会稍大。



5、问：我的卡带是三菱64M单芯片的，但转接板上还有一个放芯片的位置，请问可不可以再加一块芯片上去增加卡带的容量呢？

答：如果对自己的技术有信心的话可以这样做，芯片最好找相同型号的来加，这样没那么容易出现问题。另外还有个前提条件是最后容量不能超过该PCB的寻址范围（多数是128M）；而如果PCB支持128M以上的话，虽然可以增加到超过128M的容量，但是GBA LINK只会识别128M的，此时要用火线才能烧大于128M的ROM。



6、问:我的128M卡上有如下连接:“电池正极——二极管1——二极管2——电池负极”。这样是带充电电路的卡吗?可不可以改?

答：您的卡好奇怪啊，虽然有两个二极管的卡一般都是带充电电路的，但是它们的连接应该是“金1——二极管1——二极管2——电池正极”才对，您是不是看错了呢？至于您的卡能不能改我要看过图片才能确定，毕竟带二极管的卡有不少都是绝症卡的说，比如下图这个就是其一。

7、问：为什么改卡不能合卡？

答：首先您要知道，我们的卡带前身只是一盘“卑贱”的D卡，低廉的价格决定了它的控制芯片只能选用ASIC。基于这种定制的控制芯片局限性太大，改卡才不能像一般烧录卡那样支持合卡以至更多的功能。不过，直路走不通，我们可以走弯路……不知道什么意思？说得明白一点就是“硬件不支持但可以通过软件实现”，也即火线的卖点之一——软合卡。利用这个功能，我们确实可以做到GBA ROM的合卡（火线发布了一个合卡ROM给大家做测试之用，有兴趣的读者可以到它的官方网站下载，http://www.gamebios.com/），但是因为火线正在忙于完善其它常用功能，所以软合卡只好先推迟一下了。不过我相信，开发者龙啸九天很快就会把这个功能集成到烧录软件里去的，届时我将给大家密切跟进……在这之前，要合卡就只好先合一个GBA ROM加N个FC/GB/PCE ROM解解馋了（^_^）。

好了，本期的“改卡学堂”就上到这儿，下期还有更精彩的内容等待大家哦（上面我已经透露部分了^_^）！

掌上风暴

vol.5

文/安娜

移动设备模拟器大串烧

现在随着手机和PDA功能与配置的走强，在这些非游戏设备上模拟各种游戏机游戏已不再是梦想。65536色的彩色液晶屏幕，立体声、和弦铃声，独立的高频CPU，海量主机内存……这些强悍的硬件足以和早期的各种家用游戏机和街机抗衡。这期就请大家和笔者一起来见识一下这些让掌上设备“不务正业”的模拟利器。

PocketPC篇



PocketPC是目前掌上移动设备机能最强的机种，所以模拟能力也是最悍的！目前它可以模拟的游戏机型多达十几种，其中包括：PS、GBA、FC、MD、SFC、GB/GBC、WS/WSC、NGP/NGPC、PCE、Mame、GameGear、SEGA MasterSystem、NEC TurboGrafx-16。更有甚者，前些日子竟然还有国外发烧友在PocketPC上模拟Windows 98成功！真可谓功德圆满。

NO.1 Morphgear



史上最强的PocketPC游戏模拟器！全能型软件，不但可以模拟GBA、SFC、MD，而且还兼顾FC、GB/GBC、GameGear、SEGA MasterSystem、NEC TurboGrafx-16。除了模拟GBA时不支持声音外，其他这些机型基本都可以完美模拟！而且这个模拟器还支持全屏拉伸模拟，自动改变图像的分辨率达到全屏显示（大多数PocketPC游戏模拟器，模拟游戏时不能全屏显示）。除此之外，Morphgear还支持读取“zip”格式的游戏rom，可以为你节省更多的存储卡空间。目前Morphgear仍在更新升级中，前途不可限量。

NO.2 Fpsece

DINO CRISIS 2
NEW GAME
LOAD GAME
OPTION

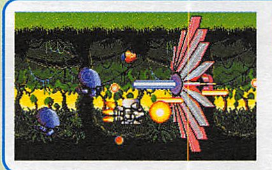
PocketPC上唯一一款可以比较完美地模拟PS游戏的模拟器。一般游戏的模拟帧速率可达35-40fps/s，这里这个数值只有PocketPC2003系统机型才能够达到，PocketPC2002系统机型仅能达到15-30fps/s，延迟现象比较明显。Fpsece目前可以完美模拟80%的PS大作，比如恐龙危机系列、生化危机系列,当然，前提是你必须要有足够大的存储卡把“ISO”格式的游戏压缩rom装进去。美中不足的是，目前这个模拟器仅能模拟PS这一种机型的游戏，而且暂时不能模拟声音。其实目前网络上可以下载得到的PS rom，大部分是“减肥”版，已经把游戏过场CG和音乐去掉了，所以能否模拟声音无关紧要。

建立一个“购机天地”意思就是我们玩家把钱寄到“掌机迷”工作室，让你们帮我们买GBA，我想很多玩家都害怕自己买到组装的GBA，如果建立的话一定会有很多玩家来订购的，其中也包括我在内，哈哈……福建：陈晓钊　雪人：这个基本上很难！

NO.3 Mamece



既然连PS都可以模拟了，那模拟早期的街机游戏更是不在话下喽。借助PocketPC上这个最好的街机游戏模拟器——Mamece，我们可以把儿时最喜爱的那些经典街机游戏一网打尽。Mamece目前支持约1000多个Mame游戏rom，很多经典街机游戏都包括在内。不过目前这个模拟器的速度一般，模拟帧速率仅有30fps/s左右，有时会有延迟现象出现。



NO.4 Pocketengine

各方面都很完美的一款PCE模拟器，画面和声音都模拟得十分到位。比较遗憾地是，目前这个软件基本已经不再更新升级了，而且PCE的游戏rom相对其他几种机型要少得多，国内常见的PCE也就百款左右。

NO.5 PocketWS



虽然BANBAI的WS在国内的影响力远不如GBA，但还是有很多的动漫发烧玩家对它情有独钟。现在我们在PocketPC上也可以一亲WS的芳泽啦!PocketWS是一家日本软件公司的作品，后来因为经费问题停止更新升级了。不过目前PocketWS版本已经可以十分流畅地模拟WS/WSC的游戏rom了，除了声音稍有问题外（通病……-_-b），其他各发面都还比较出色。不过目前国内WS的rom不算多，仅有诸如“海贼王”、“路行鸟”等一些比较经典的作品。



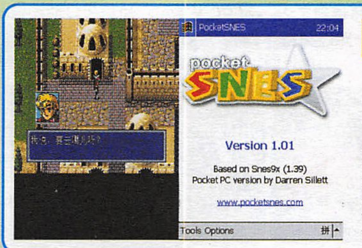
NO.6 Yamece

大名鼎鼎的Yame我想喜欢模拟器的朋友们都不会陌生吧？！Yamece可以算得上PocketPC早期模拟器中的极品，它最大的优点就是各方面表现非常均衡、稳定。用它模拟GB/GBC、FC、PCE的游戏都比较稳定，而且兼容性极佳。不过目前由于PocketPC上的全能模拟器——Morphgear的出现，Yamece有些英雄末路的征兆……

NO.7 Neopocott



一款出自模拟发烧友之手的模拟器，已经停止了更新，目前最新版本为0.38b。Neopocott是专门为模拟NGP/NGPC游戏而开发的一款软件，比较令人遗憾的是，这个软件对游戏声音、画面的支持都不太好，游戏模拟帧速率仅有20fps/s左右，基本无声音。可以算得上是PocketPC上最垃圾的一款游戏模拟器。笔者将它列入本次简介，唯一的理由就是它弥补了以前PocketPC上没有NGP模拟器的空白。



NO.6 PocketGenesis&PocketSNES

大家不要误会，这并不是二合一软件，而是两款完全不同的软件。之所以把它们放在一起来评，是因为这两款游戏模拟器比较相似。PocketGenesis是一款纯MD模拟器，PocketSNES是一款纯SFC模拟器，它们的性能都比较好，兼容性也不错，游戏的声音、图像都模拟得比较流畅。不过可模拟的机型仅有一种，相对比较单调，适合比较“专一”的朋友。

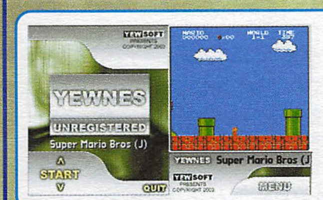
《牧场物语》心得一条：最近发现《牧场物语》中的居民都有很强的嫉妒心！原因是每次本人赚了大钱时（比如夏1、夏24带上箩筐钓海盗秘宝，一天赚40万），第二天，镇上的居民、小矮人全部好感扣光！一定是眼红我一天比他们一年挣的还多！ 上海：王天愚

Series 60（Symbian OS）手机篇

NO.1 GoBoy Plus



吼吼！一款强力的手机GB模拟器，也是目前手机上最好的GB模拟器。它可以稳定地模拟大多数GB、GBC的游戏。安装完模拟器以后，手机的数字键就变成了“游戏手柄”，另外我们还可以直接在手机上保存进度，非常方便！不过它也有一点小小的瑕疵，那就是对游戏声音模拟的不太好，画面稍有变换,声音就会打颤颤……不过还好我们可以关掉声音。这样还可以提高游戏运行速度，给CPU减负。目前很多手机用户都用它来模拟“仙剑GBC”重温旧梦。



NO.2 YewNes

顾名思义,大家一眼便知这是一款手机FC模拟器。它支持诺基亚7650、3650、3660、6600、N-GAGE和西门子SX1等多款Symbian OS手机，该软件兼容性非常好,除了霸王大陆和中原霸者之外,其他的FC rom几乎可以通吃。而且这个软件还支持玩家把游戏中自己喜欢的音乐直接输出,作为手机的铃声来用。

NO.3 N-GAGE模拟器



虽说N-GAGE辜负了诺基亚的厚望，在推出后并没有撼动GBA掌上游戏的霸主地位，但能一分不花，就在自己的手机上多增加一个N-GAGE功能，我们何乐而不为呢。这一款N-GAGE模拟器就是为诺基亚6600和SX1量身打造的。虽说诺基亚7650和3650也可以使用，但由于软硬件原因，这个模拟器在这两款机型上实用性非常之低。目前这个模拟器能够顺利模拟的N-GAGE游戏，大概占到N-GAGE游戏总和的50%，画面、音效都堪称手机游戏模拟之最！

OK！本次简介告一段落。最后建议大家这段时间先不要出手高端手机和PDA，因为这两种产品近期马上就要更新换代啦，配备130万像素摄像头、Intel最新高频CPU的手机、PDA，马上就要大量出现在市场上喽！

注：Symbian OS为Symbian手机系统

本月PDA游戏TOP5

Sky Force



游戏类型：STG
上市日期：2004年6月
官方网站：http://www.idreams.pl
适用机型：Pocket PC，SymbianOS

前段时间曾在SymbianOS风靡一时的射击游戏——SKY FORCE，最近被移植到了Pocket PC上来啦！如果你以前玩过FC游戏机的话，一定还记得“1942”这款游戏，SKY FORCE就像是一款“1942”的加强版。火爆的画面，动感的音效，丰富的火力道具，舒服的操作手感……带给我们无与伦比的全新感受。此外，游戏还有多达7种的难度选择，4种风格各异的关卡设计，3种动态天气设定（风、雨、云）。赶快装一个试试吧，个人感觉它可以与Pocket PC上顶级空战游戏“Siberian Strike X”平分秋色。




高考结束了，扔出去的“铁”也多了，最近本市《口袋火红》断货（Z版），郁闷中，只好天天种地了（《牧场物语》）。
戴军：江苏南京

Space Treker

游戏类型：SLG
上市日期：2004年6月
官方网站：http://www.sundialsoft.freeserve.co.uk
适用机型：Pocket PC

Space Treker是一款全3D战略冒险游戏，由于采用了全新的3D引擎，所以画面刻画十分出色。游戏中我们需要驾驶着一艘大型宇航船，来往于各个星系之间，接受各种各样的任务委托。在完成任务的同时，我们还可以买些货物，在各个星球之间进行贸易活动，赚取经费，这一点设计有些像PC知名游戏大航海时代。等赚够银子以后，我们还可以购买新的战舰，扩充自己的实力。整个游戏制作十分精良，如果你对自己的英文水平比较有信心的话，来挑战一下吧！





Darklaga

游戏类型：STG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.int13.net
适用机型：Pocket PC

你,一名星际警察,你的任务就是消灭所有银河系的星际败类。在这款Darklaga游戏中，身为星际警察的你，驾驶着一架很可爱的宇宙巡航船，打击各种潜伏在茫茫宇宙的邪恶势力。整个游戏风格轻松，色彩艳丽，各种角色造型丰富，玩起来有些像街机游戏首领蜂。最令人兴奋的是，在游戏中使用保险时，我们还可以看到屏幕中央两个斗大的汉字“激怒”，很明显这又是一款以中国人为主创班底的游戏。快装一个试试吧！不过游戏难度非常高，想要驾御它，可是要下一番功夫。

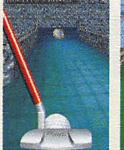
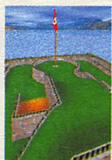




Crazy Golf

游戏类型：SPG
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.4pockets.com
适用机型：Pocket PC

没钱买球杆？没钱雇球童？没时间？那就赶快在你的Pocket PC上装个Crazy Golf吧！Crazy Golf是一款精彩的Pocket PC版高尔夫游戏，游戏采用了全3D设计，画面清新且场景宏大，里面的球杆和球路都可以放大或改变视角观看，即便是在Pocket PC仅3.5英寸的微型屏幕上你也可以看得非常清楚。该游戏采用了巡回制赛程，各个赛站分设在世界各地的名胜景点，我们足不出户便可以将世界各地的风景名胜一览无余。最不可思议的是，在游戏中我们还可以使用魔法！吼吼！赶快抄起你的Pocket PC，来体验一下高尔夫大师是怎样炼成的吧！

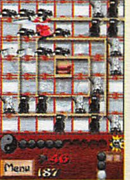



GoNinja

游戏类型：PUZ
上市日期：2004年7月
官方网站：http://www.blacksmithstudios.com
适用机型：Pocket PC

Ninja！又是Ninja！最近有关日本武士、忍者题材的游戏实在太多了，多的让人有些发腻。不过这次这款Ninja游戏十分与众不同，它并没有沿用以往传统的过关游戏模式，而是另辟稀径，大胆地将太极与忍者结合了起来。GoNinja是一款益智趣味游戏，游戏中忍者分黑白两种颜色，杀死黑的，白的数量就会增加，反之亦然。你的目标就是尽量保持黑白双方势均力敌，尽量保持两者之间的平衡。此游戏在闲暇时用来自娱自乐实属不二之选。





本月手机游戏TOP5

魂断伊拉克

游戏类型：ACT
上市日期：2004年6月
官方网站：http://www.imy.cn
适用机型：SymbianOS 6.0，NOKIA S40





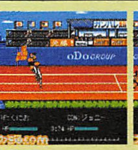

一日孔明评杂志社现状曰：“《动新》惟有天时，《电软》地利占之，人和是天赐《PG》，应珍惜。待有朝之日，倾室而出，则杂志社大哥大宝座可图”。张伟；16；男；200093；上海市黄兴路1061号503室；兴趣：绘画、与人讨论GBA游戏、与人合看《PG》



超搞笑的一款游戏，在游戏中我们需要扮演被真主遗忘了的萨达姆大叔，跋山涉水、千方百计的躲避山姆大叔们的追捕。游戏中玩家要尽可能地多搜集水、食物、石油，在搜集的路途中当然也不要忘记避开美军大兵的追踪。游戏的玩法有些像FC经典之作——炸弹人，萨达姆大叔可以使用雷管进行自卫、炸开路障和隐藏的宝物，只要积够一定的分数即可过关，GO！GO！GO！让我们一起去营救萨达姆大叔吧！

热血新记录——400M战斗

游戏类型：SPG
上市日期：2004年6月
官方网站：http://www.au.kddi.com
适用机型：iMODE



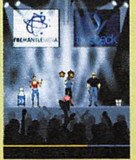


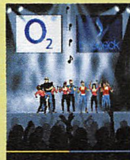
爆笑加暴力的完美结合——热血硬派系列再次登陆手机平台，这是在手机上出现的热血硬派系列最新作。游戏大概情节是这样的：某日，一个神秘组织举办了一场奖金丰厚的运动会，为了得到比赛高额的奖金，国夫等一批硬汉不惜只身犯险，踊跃报名参加……游戏中玩家要凭借自己的功夫拼命得防碍对手夺冠，这次的400M跑道变成了真正的热血战场，用我们的热血旋风脚去跨越护栏吧。不过遗憾的是，热血新记录——400M战斗是一款iMODE手机游戏，只有日本用户才玩的到，我等只好在这里看着图片YY一下了。

Pop Idol

游戏类型：ACT
上市日期：2004年6月
官方网站：www.bluebeck.com
适用机型：NOKIA S40、NOKIA S60

很有趣的一款游戏，在游戏中你要扮演一位明星的贴身保镖，为了保护在舞台上正在倾情演出的东家，你必须阻止所有企图登上舞台的人们，挨个把他们从舞台上扔下去！-_-b同时还要小心防止那些失意者向歌星扔酒瓶、水桶等杂物……看来做明星保镖还真不容易。游戏中玩家需要掌握好时间和力度，稍有不慎自己也会掉下台去，屏幕下方会显示每场秀的进行时间，时间一到，你就可以进入下更高级别的关卡。

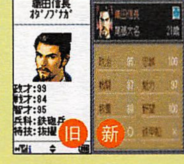




信长野望·武将风云录

游戏类型：SLG
上市日期：2004年6月
官方网站：http://www.koei.co.jp
适用机型：iMODE

信长的野望已经蔓延到手机上来了！本月初光荣公司正式推出了最新手机游戏大作《信长野望·武将风云录》。这部新作从整体素质上要比先前光荣在手机上推出的信楼野望初代有了质的飞跃。画面质量、色彩、音效都远在GBA版之上，制作水平让人叹为观止。游戏中出场武将众多，数量超过了700人，可选择的大名数量也达到了38个。另外本作的武将头像基本全部来自《信长野望·苍天录》，让信长迷们感觉格外亲切，可以说是手机游戏史上罕见的惊世之作。不过，本作有一个最大的缺点……那就是仅支持日本iMODE手机，国内玩家不能玩。





Mafia Wars

游戏类型：SPG
上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.sumea.com
适用机型：Smartphone

Mafia Wars是一款很热血的黑社会题材游戏，故事发生在本世纪20年代的纽约，你扮演一个名叫乔的欧洲移民，他千里迢迢从欧洲偷渡到美国，希望可以在这个遍地黄金的地方完成自己的梦想。不过乔的运气实在很糟糕，在处处碰壁的不幸境遇下，乔迫不得已加入了黑手党，成为纽约最大黑帮家族的一分子。在游戏中，乔的使命就是完成组织派来的各种任务，只有出色地完成这些任务后，你在家族中的地位才能步步晋升。这些任务包括收取保护费、抢劫银行、绑架勒索，有时还要参加黑社会帮派之间的火拼，整个游戏充满了著名暴力游戏“横行霸道”的味道。

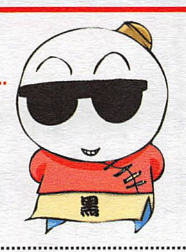


刚看到书中的赠品的时候，真是让我很激动，这就是“PSP”和“NDS”，而且按键还有立体感，太帅了。
王静楠；15；男；063000；河北省唐山市立新东楼305-2-1；兴趣：看书、玩游戏



玩家手记

雪人的聊天室



观欧洲杯有感

烽火连天声震天，诸强鏖兵战正酣。
三军鼓噪齐用命，攻守交错转换频。
兵戈如林箭如雨，声威如雷气如弘。
莫问鹿死谁人手，只愿潇洒展豪情。

1、自从在光盘中亮相之后，不少读者强烈要求俺去瘦身。适逢暑期来临，北京的气温是一个劲儿的猛增，俺身体的很大一部分也化成了水。只是不知为何，体重一直没有下降，目前积极反省决定每日只吃水果蔬菜度日。

2、关于PSP和NDS的争论正在编辑部内部展开，目前NDS出于上风，占据明显优势，各位读者大人若是对于此话题有兴趣的话，不妨一起来讨论讨论吧！

3、终于在出刊前见到了《钢之炼金术师》的怀表豪华大礼包，不过为了能保证让读者大人们最快拿到，俺和AKIRA大人只好一边流口水一边流眼泪了。（AKIRA：白痴，居然忘记偶有样品，谁会像你那样废柴啊。）

4、最近发现一些玩家写来的杂谈和投稿中出现了抄袭现象，俺觉得来信投稿只是为了能够和其他玩家一起更好地交流，所以希望大家能够自觉抵制这种行为，自尊、自爱！

来自福建省石井镇的洪诗赐：我想写一篇游戏王4的研究报投给你们不知可不可以。

来自广西玉林师范学院的甘小龙：如果我想投稿的话，要将稿件寄到哪里？还要注意哪些事项？请答复我的这些“白痴”问题，谢谢！

来自黑龙江哈尔滨的李汉卿：有关投稿的相关内容，具体如字数、文体……等等，还有到时候又应该把稿寄到哪里去呢？希望能够得到您的具体指点！

来自东北的雪人说：我们欢迎各种形式的投稿，内容包括攻略、研究、杂谈和画稿等等，字数文体不限。来稿请寄：北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部收。对了，要写明投给那个栏目哦。

来自上海市杨浦区的于昊：13期又有了不少改进，很满意。尤其喜欢那篇驾驶类游戏的文章。本人对足球很着迷，希望能出一篇关于所有GBA上足球游戏（包括模拟经营类）的文章。

来自东北的雪人说：这个嘛，如果有合适的机会，我们会考虑制作的，请读者大人们放心好了！其实本期就有相关的文章请于读者不要错过。

来自天津市河西区的陆荣：对《PG》：如果没有遇见你，我将会是在哪里，日子过得怎么样，人生是否要珍惜，也许会

雪人的表情

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！^_^）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2) 发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

为什么不把贴图区增几页呢？每期边角栏最好有个自画像的方框。
糖果；13；女；100843；北京市海淀区复兴路14号73楼2-242；兴趣：睡觉、看书、画漫画、掌机

买另一书，过着平凡的日子，不知道会不会，也让生活多姿彩，任时光匆匆流去我只在乎你，心甘情愿等待你的到来(一月一次)，人生几何，能够得到知已，失去生命的力量也不可惜。

来自上海市奉贤区齐贤镇的费永欢： 好多卡带都是移植的，既然移了这么多，那为什么任天堂不把FC上极棒的火炎纹章外传移植上去呢？任天堂真是没脑子，移了这么多“马里奥”却不移“外传”，哎！本人热切期待“外传”移植的出现。

来自东北的雪人说： 目前看来老任似乎还没有这个计划，因为火纹的新作已经公布了，大家还是和俺一起流着口水期待吧！不过，鉴于FAMICOM迷你的销售成功，我们也不排除任氏在以后推出“外传”的可能性哦！

郭子恒： 高考后偶要入手一台SP，但又害怕被JS骗，请问《PG》哪几期有相关防骗的文章。谢谢！

来自东北的雪人说： 最近的一个专题是在第9期上，零散的相关内容请留意近几期的市场行情！

来自上海市卢湾区的齐岚峰： 我希望你们掌机迷能多出一些关于火红、叶绿的相关资料，还有祝你们PG越办越好！虽然我不是老读者……嘻嘻！

来自东北的雪人说： 如果大家需要任何口袋妖怪的相关资料的话，请来信具体询问，或者是留意本刊即将推出的最新栏目“口袋基地”的相关爆料！联系方式为：电邮至vipsinacom@vip.sina.com或写信寄至北京安外邮局75号信箱 口袋基地收，邮编100011！

来自天津市和平区的王晓星： 你们认为NDS会成功吗？我认为它偏离了任天堂“低价小巧游乐”的主思想，在如今高端昂贵机型的拼搏中，前景不佳。

来自东北的雪人说： 相对于PSP来说，NDS的价格已经不算高了啊，而且随着时间的推移，NDS的价格应该还会有较大的调整吧！

来自福建福安的天鹰： 我擅长画漫画，不过是唯美主义画风，也想给《掌机迷》投稿，不过我擅于画铅笔画，画稿大小为A3—A4之间，寄过来时候可能会有折痕，因为没有那么大的信封卖，你们收吗？

来自浙江省宁波市江东区的庄琦： 喂！飞月JJ，我那幅那么精典的《强袭高达》怎么没上“任性贴图区”啊？这可是我花了几个晚上，冒着没做作业被老师批评的危险的呕心沥血之作啊。不要找借口说什么没收到，我寄的可是挂号信，我画的一点都不比这期登上的差（虽然是黑白的），但我以后还是会陆续寄画稿来。

来自北京的飞月说： 那个，那个，人家已经说过好多次了，由于目前黑白画稿扫描后效果不佳，所以是很难刊登的啊！

来自浙江省湖州市德清县的贺迁： 希望PG的各位小编大哥大姐能考虑将一周年的12本PG做成一套周年合集，我们PG忠实读者可以把一年来所有的PG都买来收藏，因为有好多人肯定有好几本没买到，像我，第5本和第10本都没买到，想起来都不爽，如果出的话不管多贵，我一定第一个来买。

来自东北的雪人说： 此前也有不少读者大人提出过这种要求，不过最终的决定权是在

等待着你的日出

你，让我们不再孤独
你，令我们不再踌躇
爱你，
早已中毒
想你，
相思的太苦
翘首咬着手指
心早已望向
你来的路
穿过迷雾
听见你的脚步
蓦地一颤
发现你日趋成熟
悠悠的岁月
快乐与成长的旅途
有你
已知足……
依旧攀上那棵古树
等待着，
你再来时的
日出

——来自黑龙江哈尔滨的木云枫将此愧作献与《掌机迷》的众挚爱编辑及不知姓名的幕后人员。

雪人：其实增加贴图区很简单，但是前提是要有更多读者大人投来优秀的画稿。至于自画像，由于边角栏空间较小，所以暂时无法实现啊！

BOSS大人的手中啊，所以，大家去向他请愿吧！

来自山东省济南市的李西洋：为什么“模拟汉化”的部分被删除了，本人非常喜欢这个栏目。既然书名叫“掌机迷”那为什么不写关于“WSC”的呢？

来自东北的雪人说：“模拟汉化站”由于某些原因暂停了几期，不久将会重新出现在读者面前。至于WSC的相关内容，其实已经在很久以前就介绍过了，以后还会留意它的消息的。

来自内蒙古呼和浩特市的曹宇翔：我想知道游戏有什么不好，大人们总说我还是一个学生，玩游戏对你不好，还会影响你的学习。可我不认为游戏会影响我的学习。可他们总认为他们说的就是对的，而我说的就是错的，我想问一下雪人，你认为游戏好吗？你觉得游戏会影响学习成绩吗？（我不是一玩上游戏就不顾学习的人）

来自东北的雪人说：游戏本身并不会影响你学习，当然也就没有什么不好了。但是过度的游戏对学习当然会有影响，对你的身心也没有什么好处。这就好似吃东西本身无罪，但是吃多了会闹肚子一样。世人总说“金钱是万恶之源”，其实对金钱过度的爱才是万恶之源啊！

杨鹏：雪人，你说这GBA再过几年或几十年会不会也像那种俄罗斯方块掌机一样可悲，那俄罗斯方块掌机现在跟垃圾没什么区别，白送也没人要，哦，不对，是很少很少很少有人要。

来自东北的雪人说：有可能啊！不过，如果是几十万年以后，一定会有不少人要的吧！收藏古董哦！

来自北京市的贺茗：请快出下一期！

来自东北的雪人说：看来我们的杂志果然受欢迎啊，读者大人们都急切地想看下一期呢！

来自北京的飞月说：也有可能是读者大人对本期感到不满，只好急切地想看下一期呢！

来自东北的雪人说：——！这真是难以理解的一句话啊！

来自辽宁省沈阳市的王旖旎：这期封面真是prefet！我个人很喜欢。还有，对自己的形象极满意，提议可否来个读者照片与游戏人物相似度大比拼？我觉得自己长得好像《牧场物语》“克里夫”啊，最后还要祝小编们身体健康！

来自东北的雪人说：当然可以啊，欢迎各位读者大人寄来COS照片或者类似的东东啊，俺将会把其中的一部分刊登在杂志上。

来自江苏常熟的风森：我特别支持改卡学堂，这一方面能够省钱，另一方面能够让玩家自己动手。我很想为游戏事业作出一点贡献，大概这改卡就是走向成功的第一步。我想中国玩家在玩的时候要想想它是怎样制造的，这样中国的游戏事业才会发展。这样不但不

仙剑狐狐的心里话

期中考试就要临近了，这次是十四校联考，所以很是重要。由于上次月考惨败,我这次狠下决心要努力学习了，于是做出了一个让我整整后悔168个小时的决定——强迫性的把SP塞给哥哥，让他带走（其实是借啦！）。在老哥走后五分钟，偶在想：这个该努力学习了，否则太对不住偶家宝贝SP了。……半个时辰过去了，“SP你知道我在等你吗？”有点后悔了。一个时辰过去了，“SP你快回来，我一个人承受不了，你快回来，一切因你而精彩！”又过了半个时辰，“我试着不再说，这里只有我日子一样过，一回头尝尽苦果！”偶一边抹着眼泪，一边扯着嘶哑的嗓子唱着。整整两个时辰过去了“不愿留着你孤独的时候，才能体会什么叫忐忑不安的心，只愿抱着你（SP）轻轻的疼你（SP），只愿拥着你说爱你（SP），只愿每次我想你的时候能够你在身边看着我（只要我能看到你就行了）陪伴着我！”（后从家人口中得知当时的偶怀抱SP包装盒，口吐白沫，在床上晕死过去。幸好没看出偶是伤心过度，否则定会以为偶是早恋+殉情自刎！汗……）

《掌机迷》中的“问答无双”这个板块应该再多一些，不过问题相似的就不要登了，最好登出多方面的。
张晗；12；男；100026；北京市和平里第九小学六年级四班；兴趣：看GBA、PC、上网聊天、看《掌机迷》、漫画；QQ：37544513

让外国人赚我们的钱，而且还能够玩到真正的中文版。不知看了这期的内容我是否会改，我道具都准备好了，只等放假了。希望下期还能看到改卡学堂更多的让玩家自己动手的内容。好了，不能多说了，时间就是金钱，马上快考试，我一定能考出好成绩，然后过一个游戏的暑假！

来自东北的雪人说： 自己动手，丰衣足食。我们掌机玩家也要尽最大可能实现DIY。希望我们的相关内容能够给大家带来帮助。

来自四川省内江市的唐婧： 我希望能上边角栏，但如果没有雪人的评语我宁愿不上，同时我也希望你们能将《动新》的编辑雪拉、酷酷小狼及AKIRA的尊容收录进光碟（偷拍也行哦）！

来自上海的AKIRA说： 雪人啊，她叫你拍你就拍，那你8是很没面子啊！

来自东北的雪人说： 喂，小妹妹，你这可是让俺从事违法活动啊！这个是不可以的哦！

来自海南省海口市的陈秋权： 为什么在海口那么难买到《PG》？每次说是15号出版都是到20号以后才买得到，而且海口市区很多报亭都没有《PG》卖，我每次都是托同学买的，搞得他都烦了，书出得又晚，搞得他每个月15号以后，每天都要跑去他家附近专门卖《PG》的书店三趟，弄得我都不好意思了。《PG》在海口的普及率低啊！为什么每期的《电软》和《动新》就那么准时呢？

来自东北的雪人说： 掌机迷们一起去找运输部门请愿吧！

来自广东省佛山市的黄振星： 《掌机迷》的封面能否"清淡"一点啊，由于封面太花巧，上课时极容易被老师察觉，吾已被那"可恶"的Teacher没收了好几本！555555

来自东北的雪人说： 《PG》可不是让大家在上课时看的书啊，所以在设计封面时就没有考虑这个问题啊！

来自贵州省贵阳市的ANNA： 我是一个地道的游戏迷，自从看了《PG》后我就不顾父母的反对选择了文科，想毕业后能加入你们编辑部，不知欢不欢迎？

来自东北的雪人说： 只要你有实力，我们当然欢迎啊！也欢迎其他的喜爱掌机的高手们来这里展示你们的才华。

来自辽宁省本溪市的张天源： "亲爱的，我爱你"我对她说。"我也爱你，更爱你的《PG》！"（我苦追了1年半的她居然为了《PG》跟了我！）

来自东北的雪人说： 这种事为什么就不发生在俺身上啊，这个世界是不真实的！

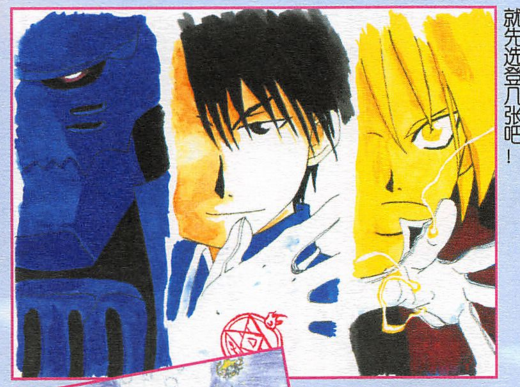


←逆转编辑部——广东潮州东门街25号 陈欢

雪人： 虽然你这幅画画功不错，创意也挺好。但是，如果你下期不给俺平反的话，俺是不会放过你的。

雪人：意见收到，我们以后会更加注意这个问题的！

任性贴图区



←钢之炼金术师　上海 Monme　不知不觉，居然已经收到Monme的N多张画稿了，这次就先选登几张吧！



↑林克×2　河北 星隐



←集体种树　四川 温海冬



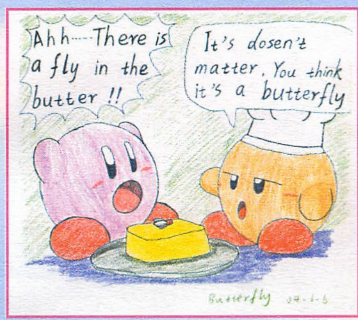
↑口袋妖怪-水系妖怪A　上海 Monme　请问水系妖怪的B、C、D什么时候出炉啊？

←萨姆斯变装　重庆 Rain　萨姆斯要是以这个形象出来战斗的话，玩家岂不是都要大喷鼻血了？



←D·N·ANGEL　上海 Monme

Samus Aran



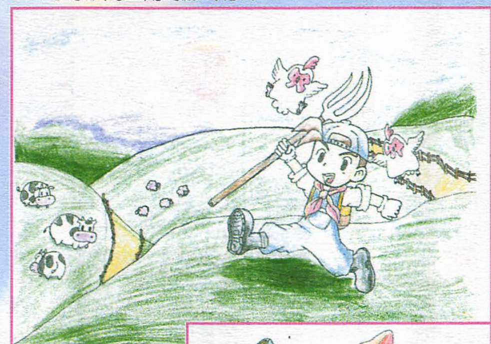
↑Butterfly 南宁 林安琪 把落了苍蝇的黄油当作蝴蝶？哇！坚决不要呀！



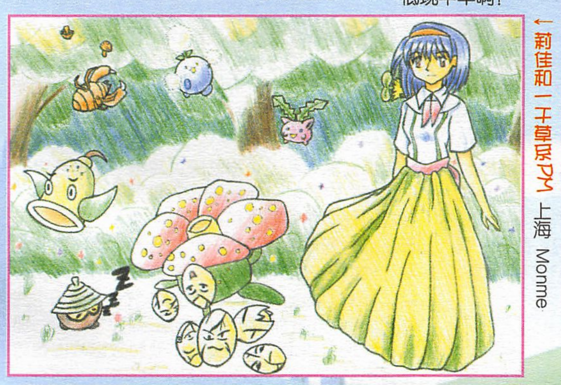
↑三 南宁 林安琪 超可爱！什么时候能推出一款单独以这三个小家伙为主角的游戏呢！？



↑左冰审判官 “疾风冰兔” 河北 星隐



↑牧场物语 合肥 孙闻 真是风吹草低现牛羊啊！



↑莉佳和一千草原PM 上海 Monme



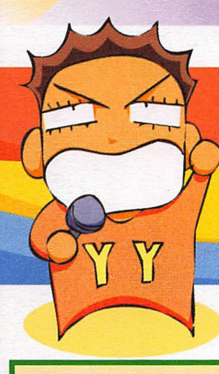
↑太阳少年加戈 山东 高鲁 续作就快登场啦！让我们拭目以待吧！



飞月灌水

暑中问候，飞月见参！最近有不少作者询问为什么贴图区不登铅笔画稿。其实既不是铅笔画中没有出色的作品，也不是飞月偏心不想登，实在是最后的效果那叫一个惨不忍睹啊……试问偶又怎么好意思毒害广大读者的眼睛呢！？所以，在此特别奉劝各位想画黑白稿的作者们在选择器材上一定要三思而后行！

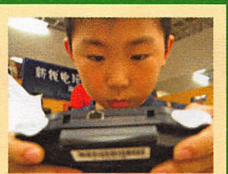




问答无双

云云去游戏店玩儿，忽遇一趣事，一母亲陪儿子来买小神游GBA，该小孩甚强，母亲不给他买GBA，于是便成天念叨"妈妈，游戏机"，"妈妈，GBA"，"妈妈，好又多（因为该游戏店设在好又多超市旁）"……还比划手势做打GBA状，其母实在无法忍受新时代小唐僧，便遂其愿……





◆ 云云你好：

由于上次你说我的SP的电池是组装的，SO，这次我特意发给你图片，请你笑纳. ∧_∧

发件人："杨 德龙"
<wuliao_ydl@hotmail.com>



——哦？从图片上看倒是原装电池，而且"ASI"这几个字母还标榜着其亚洲血统（寒）……从你上期描述的情况看，它确实极有组电的"风采"，四个小时的游戏时间能不让人怀疑么？不过既然图片上看来是原装电池，那就应该是其他方面的问题，比如：你玩的是什么卡？某些烧卡耗电量巨大（如以前的XG2 LITE），而Z版的耗电量就比较小了；又如：你购买初期对GBA SP是否进行充分的充放电，由于SP采用锂电设计，所以嘛，前三次玩机一定要将电放完，而充电则一定要保证在10个小时左右， 如果说这一点没注意的话，会造成电池寿命缩短的情况；此外，玩机时也要分游戏类别，比如像"铁拳A"这种游戏，那是比较耗电的……

◆ 云云你好：

感谢你能抽出时间在《掌机11》上帮我解了疑惑，我以此为杀手锏威胁那BOSS以每台830元的价格买了两台美版的SP。不知是否合理？可是我不太会鉴定是否原装的，而说明书上却没有和SP相同或相似的编号，但开前光能玩9个小时，这是否正常啊？由于住校原因我每次充电的时间在8小时左右，这对电池会不会造成伤害呢？还有我用SP转换器的时候才能用3个小时，这是为什么？最近我的记忆棒存不了个别游戏，不知是什么原因？不知你看了E3展了吗？PSP和NDS的较量不知鹿死谁手啊。在这里谢谢你在百忙之中看这封信。我的QQ：312172353。

From："广西贵港 赖鹏"<lp.peng@tom.com>

——上上期不知怎的，云云又犯了个白痴错误，竟然在回答读者问题时将GBA SP690元的价格说成合理价，汗……杂志出来后朋友给我指正，我才恍然大悟，真不知道当时这傻云是怎么想的，在此给广大读者道歉！ 美版830元才是合理价，美版和台湾版说明书上都没有编号，不必着急，而且开前光能玩9个小时（我猜你是玩D卡吧），电池性能完好，但是呢，"由于住校原因我每次充电的时间在8小时左右"，这就不对了，这样偶尔一两次倒无所谓，次数久了，那就会过冲哦，这是充电池之大忌，以后得注意咯。SP转换器？什么东西？你提的那些游戏记忆棒之前存进去么？如果之前都不能存的话那也许是记忆棒本身不支持这些游戏，而假如以前可以存现在不能存的话估计就是记忆棒出了问题。PSP和NDS都未完美地解决电池问题，SONY宣称PSP看电影能坚持3个小时，那么……玩游戏呢？要知道玩游戏时数据读取量可比看电影大多了，NDS虽然是采用卡带作为媒介，然而3D时代的掌机，又有哪个不是电老虎呢？所以在未与其竞争对手正面交锋前，此二机非得闭关修炼电力持久性不可。

◆ 云云你好：

新的栏目《机战天空》太好了。如果可以把赠品也用机战的周边代替，绝对销量大增！
禁断の堕天使；17；男；100101；北京市朝阳区亚运村安慧北里雅园13楼六单元202；兴趣：高达、洛克人、RPG、动漫、音乐；QQ：104630135

吊了广大玩家一年的胃口，PSP与NDS终于出世了，以前最让人期待的NPS真是让人大跌眼镜：外形酷似面包，3D性能只能达到与N64相当，还有就是除了玩游戏以外什么也做不了，真让人失望。而PSP，炫极了的外形，PS2等级的主机性能，主机直接支持看电影，听音乐，而有超大屏幕，让人听着都流口水，相信他的销售量一定会很高的。

可是问题出来了，PSP设计为了简单方便，并没有采取上翻盖的形式，整块超大屏幕上面光秃秃的，什么也没有。这让我联想起了我的GBA，用了几周的时候屏幕就花的不成样子了。真到换成GBA SP之前，一同共换了三次锐屏啊！

为此，本人突发奇想，在PSP还没有开始发售之前就为PSP设计了一款配件（有望成为PSP的第一款第三方配件设计），这就是PSP屏幕保护套，我的设计是这样的，为PSP做一个塑料的上翻盖，让它可以卡在PSP的主机上，正如挡住PSP的屏幕，把PSP侧面的按钮与接口处留出来，这样既不影响正常操作又可以保护到屏幕，用的时候只要打开配件的上翻盖就可以了，十分方便。由于我只是见过PSP的图片，所以我没有办法提供给大家图片，希望大家能够谅解。也希望有哪个厂家注意到这个设计，就可以造福未来的PSP用户们了。最后，祝PSP销售量空前。

From："陕西省宝鸡市长岭中学　田天"
<rossowhite@163.com>



——这一看就是典型的SONY派，该批！"以前最让人期待的NDS真是让人大跌眼镜：外形酷似面包，3D性能只能达到与N64相当，还有就是除了玩游戏以外什么也做不了，真让人失望。"--这说法可错了，就连GBA都可以实现周边多媒体功能，更不用说2004年的NDS了，任厂一向主导游戏性至上，所以不会如SONY版以花边功能为卖点，这就好比时下走红的某些体育明星，FANS关注其花边新闻之痴迷度竟胜过其本行，可悲可叹……有关掌机看电影的问题我一向觉得只能算是尝新，就像GBA看电影也是，无论其前期预备工作还是后期实战阶段，都让人倍感不爽，你要制作GBA格式的电影啊，这就麻烦了，而且在GBA上看电影也叫折磨人，屏幕就那么一小块儿，看字幕会把人头看大……就说PSP吧，在我看来，"主机直接支持看电影"这种话是没有多大意义的，主要是：作为软件发售的电影源，这首先就成了问题，UMD可不像什么CD一样可以自己刻，你要看电影，非得去找SONY买，或许以后SONY会给一些厂商授权发卖电影光盘，可还是有限，电影这东西，非得自己DIY不可……你设计的PSP屏幕保护套就是GBA的保护盖类型嘛，呵呵，你放心，PSP这种东西早就有周边厂商将其盯住了，正式发售后，相信其配件会满天飞……

◆ 云云你好：

我很喜欢你主持的问答无双。我想问一下为什么我用POCKETNES做的GBA放在VBA上玩屏幕晃得很厉害，而且有的地方是花屏，烧到GBA上也会这样吗。你能否说明一下POCKETNES的正确使用方法，还有没有其他的转FC的软件。谢谢！

From：alwing <alwing@sina.com>

——正常，某些游戏POCKETNES不是完美支持，所以嘛出现这种情况也难免，不过你提到在VBA上玩屏幕晃，这一方面有可能是ROM不支持的问题，另外的可能是模拟器不兼容，没必要去找其他模拟器，POCKETNES已经是王了……

◆ 云云你好：

我刚刚在上周买了个GBA SP，GBA SP+GBA LINK 烧录器+256M烧录卡共花1200元，不知是不是原装机，拍了两张照片，请大师辨认指教，万分感谢！！！！



发件人："哈尔滨peter_zhang"
<guanqun_zhang@163.com>

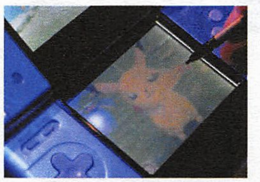
——价钱合理。^_^SP八百，GBALINK四百，不错。机器你看，螺丝是Y字型，铭牌也是正品，没错，就是原装，你指甲上涂的指甲油是买机时附送的？

◆ 云云你好：

解答问题吧！我好喜欢你们的杂志呢。不过我是个菜鸟……555555……怎么才能成为和你一样的高手呢……我看了你的相片，好帅呢。可以再给我你的相片吗？好喜欢……杂志上面介绍说PSP和NDS要发布了，你觉得我应该买哪种？我是女生哦……到时候国内能买到吗？

From："illzy" <lenetea@yahoo.com.cn>

——承蒙厚爱，云云要害羞了…… PSP和NDS确实够炫目，要是咱有钱，啥都买，你是哪种类型的女士呢？呵呵，如果喜欢玩乐趣性游戏（比如GBA上的钻地小子，俄罗斯方块等）的话，NDS是不二选择，您看E3展上面NDS上面演示的一款使用皮卡丘角色的演示软件"ピカチュウ"，玩家可以通过专用笔在触



本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net　pocketgamer@163.com　QQ：229279861

星之卡比，有一个形态《掌》没有说，B是格斗卡比，A+B是特有的一个招，上+B是剑卡比，右，左+B是锤，希望《掌》能够补上。
王卓然；11；男；300203；天津市河西区西楼北里9-6-408；兴趣：星之卡比、口袋、ZERO

摸屏上任意拉动皮卡丘的身体部位，相当有趣，实际运用在游戏中的话应该非常具有创意，另外NAMCO开发的NDS作品Pac-Pix则可以使用专用笔可以在触摸屏上引导PACMAN移动，让玩家摆脱按键限制，所以说触摸屏设计的游戏比较适合女生玩，而假如你是追新一族，时尚女孩，PSP就是不二选择了，先别说游戏，PSP一拿到手，外形是多么的正点，男生拿给GF炫耀绝对够本，至于女生嘛，拿在街上装酷也是不错的装备！ 其次PSP采用4.3英寸16:9宽屏TFT液晶，1677万色480×272分辨率，玩起游戏画面够爽，另外它还可以实现影音播放功能哦，同时还能够使用与SONY CD/MD兼容的线控…… 至于购买的问题就别用担心了，只要国外一上市，国内保管够买，大陆的JS们本领大着呢。

◆ 云云你好：

第一次发mail给你，太感谢上天带给我一个叫掌机迷的好伙伴。当然也赶谢有你这位掌机万事通，为我们解答这么多的问题。小弟也有几个问题要请教：

为什么GBA的机战系列没有人来汉化剧情！可悲，可叹啊！小弟也只玩过汉化了40%的机战A，本想玩R和D可是看都看不懂。

还有就是求格斗之王EX2的密技。（谢谢了，云大哥）

From："qi"<shineqi@21cn.com>

——机战系列的汉化一直都是老大难，虽然说网上有朋友对其进行汉化，可是始终都是浅尝辄止，没有彻底汉化，导致这种现象出现绝对不是因为汉化的技术问题，而是因为机战本身，为什么这样说？机战本身的剧情复杂，人名繁琐，这就众口难调了，比如以前的某个D商汉化版被玩家骂得不行，因为什么？人名！汉化者也许对机战并不了解吧，所以取出的名字都莫名其妙的，这也是没有办法的，毕竟业余的网上汉化组力量有限啊，对于这一点，我们也只有希望国内出现更多的行货主机了，这样才会有更多更好的中文化游戏出现，恐怕每一个玩家都会由衷的祝愿了！



◆ 云云你好：

1.我们南京的SP卖到了680，GBA也卖到了430，不知是真是假？那700多呢？

2.64MB的D卡一般多少钱？(如果可能的话，能让我在《PG》上露回脸，实在不行就回信给我吧)

3.顺便发一张原装SP电池给我吧。（别让我翻VOL.4，现在已经看不到了，顺便告诉我怎样区分原装与组装的要点）

万分感谢！！！！！！

From：<trunks0903@sohu.com>

——1.假的，这个价格是翻新机来着。700多的也不成，800多的算是原装机的价格。

2.64M的，分游戏不同价格也不同，一般六十多？

3.13期云云就给大家登了两张原装美版GBA SP的电池，再登出来就有填版面之嫌疑了……

◆ 云云你好：

我在过年的时候买了一个EZ 256MB烧录卡。前几天我家重新安装了一遍系统我一不小心把驱动安错了，把驱动删了再安也不行。不知道是卡坏了还是电脑的问题？今年过年我想买一个PSP或者NDS它们大概多少钱？谢谢！！

From：wc1245 <liusu33@sina.com>

——这可为难了，我估计你删的时候也没删对，首先在设备管理器的通用串行控制器里将其卸载，然后呢，在C:\WINDOWS\system32\drivers中将ezwinit和ezwriter这两个文件卸载掉，现在最新的EZ驱动应该是1.5版，烧卡软件为3.05版最新。

◆ 云云你好：

俺是一个老鸟级菜鸟（就是菜了很长时间的那种啦），俺的GBA今日因车祸不幸丧生（想起就伤心呜呜）因耐不住寂寞，所以决定再入手一台。俺知道现在是翻新机横行的时代（俺只想要GBA，不想要SP，因为手感不好），俺们这种老菜也斗不过BOSS，所以俺决定买一台二手机（因为反正翻新机也是二手的），可俺一问BOSS，二手机要纹银500两，汗……在这里就有几个问题想请教云哥您了：

1）二手机500两是不是太黑了？如果是，那多少才算公道？

2）俺们这里翻新机也是650两（给两节充电电池，能不能用不清楚），所以俺想问，翻新机的性能和新机差多少？和二手机呢？

俺是抱着花新机器的价钱买翻新机（因为买不到新的）所以还请云哥百忙之中能帮俺解解惑，小弟不胜感激！！！

PS：俺代表所有《PG》的忠实读者祝《PG》越办越好！

From：" xiaoleitiancai " <xiaoleitiancai@126.com>

——还真没见过您这种读者，算好了买翻新机？够强！

1.二手机应该在400元左右，500元太黑，不过那是店里的价，不必理会，应该很难降下来，你

回忆一下上个星期的时候，我玩洛克人ZERO3时，在第一关不知死了多少次，竟没有想到光环飞来时用冲刺……

刘铮；17；男；067000；河北省承德市小榛子沟一号楼二单元304；兴趣：打掌机、上网、乒乓球；QQ：305622089/99515034

可以找玩家买，这样会便宜很多。

2.不会吧？这个价格都快买上一个二手GBA SP吧，BOSS够黑！ 翻新机就是在二手机的基础上换了个外壳，所以谈到性能的话……要看原机了，如果运气好，那也还是不错的。

◆ 云云你好：

我是掌机的新手，前几天刚入手个GB但现在后悔了，在看掌机迷后，准备再来个GBA但它们都是电池起动的，所以不知道哪种电池适合GB和GBA？看你们的书说"北通"的好但我们这没有这种电池！（大多）所以想问问除了"北通"的哪种最适合掌机使用？还有就是希望你们以电子邮件的方式回我，因为我们这一有"掌机迷"就脱销！可能是我去的时间太晚了吧！在这谢谢你了！有掌机的我会支持掌机迷和电子游戏软件！

From："亮" <sjlsos521@163.com>

——现在买GB确实是比较落后了，GBA用5号电池，北通的指的是GBA专用电池，如果说没有北通电池的话也别急，直接买普通5号碱性电池，不过花费比较大，不大划算，可以去超市买一对GP1200毫安充电池+GP充电宝，次世代也不错。

◆ 云云你好：

本人想近期买一台SP外加一烧录卡，BOSS推荐一个烧录卡，名曰：智慧宝盒。

不知道这款烧录卡在性能方面和LINK有多大的差别。目前在市面上有一种小盒装的SP，不知道是？？版的，在购买的时候是买大盒的好还是去买它实惠？

我看了一些游戏的大小，好象游戏和烧录卡容量的单位不同，听BOSS说128M的烧录卡只能烧一个128M的游戏，不知道是不是BOSS的套？

好了，就这么多的问题了，请快点回复我的邮件，因为我就快买SP了，所以这些问题要尽快搞清楚。 多谢！！！

From："hnxzl712@sohu.com" <hnxzl712@sohu.com>

——1.这个烧录卡是比较老的了，使用串口，速度比较慢，性能上和LINK比差天远了，就只有基本的游戏功能，没有金手指，也不能烧合卡，什么都没有，不过卖得也挺不错，主要是店里很多都进这个，然后卖玩家卡，玩家再到店里烧游戏，对于那些低龄玩家来说比较适合，因为宝盒卡很便宜，64M的才几十元，128M的卡也只要120多元，如果是家里有电脑的话我不推荐买宝盒卡，还是买LINK比较划算，主要是图个方便，功能全……

2.包装无所谓啦，你说的也许是日版吧，美日都一样，谈不上谁实惠，您心情好看谁顺眼就买谁。

3.NONONO，128M的可以向下兼容烧32M和64M的游戏。不过分卡带不同 功能也许有差别，比如宝盒不能烧合卡，而其他的如EZ，LINK等可以烧合卡。

◆ 云云你好：

我是掌机迷的忠实读者，已有12期了，我想买烧录卡，看你介绍e-win不错，本来想买的，但看到14期介绍的cf卡烧录器，我又犹豫了，要等到下期掌机迷我是等不到了，hehe请问128m的cf卡+读卡器+写卡器各多少钱，只要大概的数就行，是不是比e-win要强？还有就是掌机迷底面写着30元/套，40元/套是什么意思？祝掌机迷越办越好！

From："靳钊" <eve2@eyou.com>

——为什么市面上的烧录卡有这么多种？原因就在于其有自己独特的消费层，比如某些卡性能虽然弱一些，但是价格便宜，那么口袋紧的朋友就会对它情有独钟，你提到EWIN和CFTOGBA，其实它们二者是各有千秋的，EWIN是传统型烧录卡，功能比较强，硬件记忆，而且独有操作系统界面，而cftogba的话由于采用CF卡作为媒介，所以在价格方面具有优势，不过呢，它耗电量据说会很大，SP能玩4个小时左右，但是我觉得它的即时存档以及金手指功能是很值得大家关注的。

◆ 云云你好：

第一次发E-mail给你，望你能回答我的几个问题：

1、看《电软》说，近期神游公司会出小神游GBA，不知他们研制的游戏，我们这些GBA可不可以玩，其价格为多少？

BEST WISH！

FROM "旋风IORI " <xuanfengiori@yahoo.com.cn>

——小神游GBA已经正式在各大游戏店上市，官方定价698元（送一个瓦里奥寻宝记游戏），据近日云云的走访来看，目前各店售价一般在600元以内，极少有卖上600元的。目前小神游有两个游戏，一是瓦里奥寻宝记，二就是超级马里奥，全中文化……不过在我看来，瓦里奥寻宝记似乎以前网友汉化版区别不大，寒……不但小神游可以玩普通GBA游戏，普通的GBA也可以玩小神游GBA的游戏，这不，网上已经DUMP出了瓦里奥寻宝记，再寒……

◆ 云云你好：

我想问一下GBAlink zip se256电池可充电是怎么冲的？

它容易丢存档吗？一套要多少钱呢？谢谢！

From： "郝昭" <thenbunny@yahoo.com.cn>

——如果烧录卡采用充电池设计的话，都会有专

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

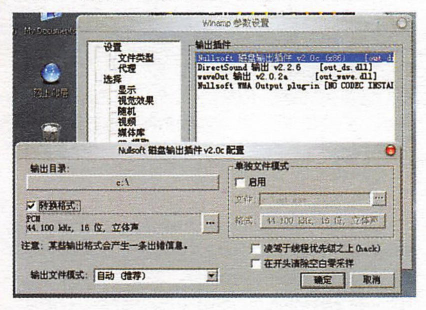
门的电路对其进行充电，像GBALINK ZIP SE或者说EZ FLASH等都是自己对电池进行充电，比如说你在玩游戏时，烧录卡会自己进行充电，而EZ FLASH这种采用烧卡器设计的还可以将卡插进烧卡器进行充电。

◆ 云云你好：

第一次给你写信，想问您一个问题。我用Music player Advance想把MP3烧进GBA里，可是软件只能转换PCM格式的，请问怎么才能将MP3转换成MPA？

From："65109327@sohu.com" <65109327@sohu.com>

——老早的时候我在电软上面有篇文章给大家介绍过Music player Advance的使用方法，要想将MP3格式的格式转为PCM格式，其实使用我们最常用的WINAMP就可以了，因为它里面内置了一个插件，可以将MP3转为PCM格式，如下图。



◆ 云云你好：

我是《PG》的忠实读者，是一个POKEMON FANS。

NO.1 为了心爱的，买了台GBA SP，结果发现是翻新+组装电池的超级垃圾组合，买机的那天刚买了《PG》第9期，没来得及看，看后发现电池盖上那个螺丝是十字，满电只能用7小时就红了，可关机再开，灯又绿了，WHY？

NO.2 翻新机也罢，能用就行，计划购入EZ2，想问一下：它的时钟功能是否依然能支持《火红*叶绿》的时钟系统？XG2呢？

谢谢云云了！

From："5t"<hbxfwtt@163.com>

——1.前几期给大家声明了这点，GBA SP电池盖上的螺丝确实是十字型的（如图），只有机身上的螺丝才是Y字型的，对此



不必耿耿于怀，其实满电玩7个小时有时候也很正常，有些游戏特耗电，有些卡带也比较耗电。

2.支持，不过是软件打补丁，XG2 TURBO是硬件支持，其实这个不必特意在乎，能玩就成。

◆ 云云你好：

听说你上大一，是吗？我是高二的菜鸟，有几个问题向问一下，请第一时间帮忙解答，我着急，好吗？我看了掌机迷之后，想买一台烧录机，就是gbalink的那种，但是我现在有一个烧录卡，上面写着这样字样：wise card 128m，我也不知道是什么牌子的，还写着"德力电玩"我想买gbalink，但是怕买以后不可以烧我的这种卡，gbalink烧录器可以烧这种游戏卡吗？是不是烧录器可以烧任何的卡带？帮我好吗？我想尽快买烧录器，因为我们这里烧一个游戏需要十元钱555.……

from：山西省太谷县太谷一中247班范俊 qq：308474837

——你这个卡全名叫做"智慧宝盒卡"，是新慧福公司推出的游戏店专用卡，玩家购买卡后到游戏店去烧卡，游戏店收取一定的烧卡费用以盈利，所以卡的价格很低，128M的才120元左右，而"德力电玩"则是某家电玩店的名字。GBALINK不支持智慧宝盒卡的烧录，不过你可以去买最新出的火线烧卡器，它支持宝盒卡以及灵锐卡还有D卡的烧录。

◆ 云云你好：

你在《pg》14上介绍的super card(就是那个用cf卡的烧录卡)我很感兴趣有几个问题想问下你：

1.什么时候上市，现在可以在天津买到吗，如果天津没有那哪个城市可以买到？

2.邮购可以吗（地址）？

3.如果我有一个128m的cf卡是不是能相当于gba的1024m的烧录卡来用呢？

4.听说这个sc卡是和那个《电影卡》一个地方出的，那会不会和《电影卡》一样做工比较粗糙呢？邮购能放心吗（我是说不当面挑的话）？

5.sc卡+cf卡+读卡器=ok吗？还用买别的东西吗？

6.cf卡和读卡器应买什么牌的，大概什么价位？我想买128m的（质量好，价格适中的那种）sandisc的怎么样，价格如何？

7.sc的价格几何？

不好意思一下问了这么多的问题，希望你能耐心回答，不求本信能登在《pg》上能回信就行，谢谢。

From："nintendo" <nintendo123@163.com>

——看来大家对SC很感兴趣啊，忽忽！

1. 快了，不过到敲下这些文字时，云云还没有收到测试样品，继续等待……天津的话到时候应该有电玩店会进这卡吧，你去店里问问。

前几天，GF丢下我去了新加坡，心灰意冷地我打开QQ，好友们（掌机玩家）纷纷安慰我，这多亏了《PG》呀！
李鹏；16；男；450007；河南省郑州市第十六中初三7班；QQ：340206245

2. 去www.cftogba.com看看，上面有论坛可以咨询问题。

3. 当然了，一个128M的CF卡就相当于普通烧录卡1G的容量，这要装多少个游戏啊？

4. NO，并非和GBA MEDIA同厂，各是一个公司。

5. 恐怕您还得买个GBA。

6. 如果有钱买SANDISC，不过有些贵，PQI的也可以。

7. 最大支持128M游戏的SC卡为210元，最大支持256M游戏的SC卡价格为270元

◆ 云云你好：

关于第14期介绍的SC卡真的好炫啊！正是我期待已久的宝物啊！ 但是我有一个问题就是：既然SC卡功能如此强大，价格又便宜，那么给现有烧录卡市场的冲击一定很大喽？并且，SC卡也应是一种趋势了？也就是说，烧录卡市场又要掀起一场"血雨腥波"……活活！我们玩家又要坐想其成了，（幸福ING）可是我的钱包……

from："王子磐" <papanhappy@sina.com>

——这前面不是说了么？SC虽然好，但是也有其缺点哦，比如耗电就挺要紧，而且卡还没人玩到，也不知道兼容性以及软件做得如何，这些都要经过验证，所以嘛，咱们还得替SC捏把汗，NDS快出来了，所以GBA能撑多久也难说，以后也许现有的烧卡器厂商都会向NDS方向发展，这是好是坏？



云云的包打听

玩家答疑

A1 小编好，我是PG的忠实读者，我想回答一下那个望月提出的关于牧场的问题。

1、袜子是别人送的，要给毛线，这个PG以前也有介绍。

2、买点唱机要与NGC联机，所以单机是不行的。

3、与中国商人玩游戏是女孩版才有的。

4、别墅是要1亿，可以修改啊！^-^

5、结婚后当然可以继续游戏了。

另外我也有一个问题，就是祝福工具和贤者工具有什么区别？祝《PG》越办越好！

From: "刘中雄" <sherlockl@163.com>

A2 回答上期曹鑫朋友的问题，在水浒神兽中关于那个迷宫的走法，路你不是拿到了九纹龙了吗，在你说的那个死路的尽头有花的地方走走看，你就会遇到天巧星浪子，然后把他抓住就ok了，之后回客栈就可以玩下去了。

From: "elvn398" <elvn398@163.com>

A3 回答上期"li liang"有关牧场物语的问题：说明你的体力还很低，应该去找'力之果实'。最好用S/L大法（VOL8中有详细介绍）。PS，回答上期牧场物语的问题之一：圣诞袜不能买，只有和老奶奶卡莲关系很好，并在冬13日之前的9：00~11：00中送她毛线团。

From: "zlname7178" <zlname7178@163.com>

本期包打听



Q1 1.牧场物语的诅咒道具什么时候去挖才挖得到，我试过第一年去挖但挖不到。

2.牧场物语的力之果实用钓的那个是用哪级的鱼竿？

From: QQ184214930

Q2 请问GBA游戏中的洛克人EXE4的那个网络滑板车怎么拿（就是那个"C什么"），就是那个花500块钱才能开的门，那个女的要求找三个东西才给的滑板车，那三个东西怎么拿？

From:"chenac6810" <chenac6810@sina.com>

Q3 我在玩VOL.12光盘上的《口袋386》时1.有些人不能对话，而且我在一个山洞遇到了一个怪兽，我从没见过，而且级数也比我高出很多，还好我用S/L大法把它收服了，还望云兄指点一下此为何怪？（怪兽如附图）





本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:229279861

招神祭师／宵外不归的云

VOL.12

封神榜

本期注目：

1、铁臂阿童木新境界达成
2、银河战士–零点任务最速通关心得研究
3、Mario Vs Donkey Kong初期挑战计划
4、机战A一回合不用援助一击秒杀最终BOSS



铁臂阿童木新境界达成

读者挑战封神高手CAB第一波　From: "天下" <liefengtian01@163.com>

云云好！这是第二次给你写信了！上次加你QQ跟你说话不知道你看见了没有！反正没有给我回应，好失望呢！这次我是冲着你的封神榜来的哦！可不要把我拒之门外呢！

看了13期孙同胞的《铁臂阿童木》的封神以后，本人不是很满意！觉得还没有做到最好呢！以前看过他写的攻略，那时候我刚好买了《铁臂阿童木》，在他攻略的指导下我完成了游戏，我并不擅长ACT这也是我在GBA上玩的第一个ACT游戏！感觉蛮好的，以前写好了稿子却不知道往哪儿投，这次不耽误了！孙同胞把阿童木上升到了不损血穿版的境界，不容易啊！现在我要向他挑战，在他的基础上加一个要求，记得在第9期的《PG》上有一个叫Castlevania?的朋友写了一篇感受，并提出了不用EX（能量技能L和R键），现在我就用这个做要求吧！



由于我是个刚进大学的新生，还没有自己的电脑，只有一个属于自己的GBA，无法向你传输图像，也没有条件提供视频，这也许让我的封神可信度不高了！不过在看过我的介绍以后，可以找孙同胞实验一下！来确定我是否说谎呢！这是我第一次向杂志投稿，不废话了，开始了！

那些烦琐的剧情和普通难度的关卡，完全可以照着孙同胞的去完成，只要注意一些特别的东

雪人兄：在我买到了这期书的时候，由于本人兴奋过度，差点摔了一跤（有证人哟！）。导致了旁人对我的“刮目相看”，还以为本人有“小儿麻痹症”，哎……（汗）。田亮；18；男；400030；重庆市沙坪坝区药剂校02级药高3班34号信箱；兴趣：主攻RPG、A · RPG，副攻ACT

西就可以了！所以我的这篇文章就建立在孙同胞的基础上吧……如果要用拳头和小光线通关，那首先要增强的应该是----哈！是JET，飞行能力，由于过低的攻击力让你处于一个被动的局面，所以只有利用飞行的无敌时间来保护自己了！

第一章是上手关，难度不大，到关底总共能得到三个技能增点，加飞行的话就能飞四段了，关底BOSS很简单，跳到它背上，跑到右边，然后四下A接一个上B，向前或者向后飞，躲开触手攻击，循环，过关！

第二章按孙的攻略可以安全通过，要注意会爆的那个球！小BOSS太阳是完成不用技能通关的最大障碍，好，看看怎么解决它--第一形态有两种打法，①跟它绕圈子，原始打法。如果你是懒汉的话就试试第二种②一开始向左上移动，吸引它过来，然后慢慢移动到屏幕（我的是GBA屏幕）中间稍微往下一点点的地方，（哎！有图片就好了！）阿童木离屏幕下边最多隔出一个阿童木身高的距离，这样它就绕着你转了！下面就是太阳的第二形态了！在它的第一形态被打坏后会往屏幕中间去，你要在之前移动到屏幕的右边，然后开始攻击，它会往左移动，你在右边上下移动并跟着攻击，这时它会往右移动了，保持好，这样它把你夹在了右下角，它就要往上走了，慢慢跟着往上，到屏幕中间的时候关键时候来了，这时你是在屏幕右边的中间，它的身体把你挡住了，只有上边的空隙，好来一个左上斜飞，刚好到触角的空隙，然后再往左飞，出来了，接着攻击！基本就完成了！这家伙你不打它它是不会变大的，当它变大以后依然是绕屏幕移动，它大了触角的空隙还是很明显的，最好的攻击时机是在右边（你在右边），跟着触角移动，用飞行躲过触角，（如果要撞到了的话就刹车，往版边飞按A）向右上移动，在空隙出来的一瞬间，向前飞，然后往左下斜飞，刚好塞在左边的空隙里！好循环就行了！关底BOSS只要注意猴子就可以了，最好是保持飞行状态，改造到这儿JET应该有6段了的，这儿的运气成分也蛮多的！

第三章简单不用说了，关底BOSS注意用距离飞开就好了！第四章的难点就在关底那个大甲虫，合理利用飞行的话，还是能轻松搞定的，它的攻击太单调了！

第五章的难点就是关底的那两个家伙，由于不能用技能，很难完成！一不留神就被……这两个家伙最好先搞定no.13号人物，因为机器人攻击速度慢好躲。运气好的话就满血过关了（好像是靠运气呢）！

第六章难一点的就是关底的三目吧，有一个打他的简单方法，首先躲等他召唤出怪物的时候跑去挨着他打，保持一个位置的话他是打不到你的，也就是贴着他，用你的脑袋对着他腰带的位置，他打不到了，怪物过来的时候飞开就行了。

第七章是纯BOSS战了，要注意的也只有第四个光子机器人了，其他的破绽都很大的。打光子要注意的就是闪躲，在他召唤的时候，你可以试着往相反的方向跑出半个屏幕的距离，然后跳起来向他飞过去然后上飞再下飞，一般就躲过了，好了，打……其实只要你跑到他的背后的时候他就会往屏幕的另外一边移动，抓住这个规律K他！

完成目标就要快了，现在剩下的难题就是8--3的最终BOSS战和8--4的飞行了，小心一点8-3比8-4好过，我不擅长躲避的，所以浪费了很多时间在这上面。

好了不用EX通关达成！

现在我想请教一下，我在以下关卡上的时间能不能跟上潮流呢？（云：不落伍！）

1-3关9秒（接近8秒），1-5关18秒，2-4关15秒，2-5关11秒，3-2关14秒，3-3关20秒，4-2关16秒，4-4关15秒，5-2关9秒，6-3关15秒！

不晓得有没有人想挑战一下不重复打最高分呢？我做了一个简单的统计把所有的攻击和组合的分数都算了一下，给有兴趣的朋友参考一下！

格斗：一段600分 二段1800分 三段3600分 四段6000分 组合上B5段9000分

R键激光：3600分 格斗一段+R 7800分 格斗二段+R 12600分 格斗三段+R 18000分 格斗四段+R 24000分 格斗四段+上B+R 29700分

L键机枪：300分 格斗一段+L 1200分 格斗二段+L 2700分 格斗三段+L 4800分 格斗四段+L 7500分 格斗四段+上B+L 10500分

AB键冲刺分大中小三种敌人的杀伤

①小型敌人600分 格斗一段+AB 2400分 二段+AB 3600分 三段+AB 6000分 四段+AB 9000分 四段+上B+AB 12600分

②中型敌人分别是 3000分 5400分 8400分 12000分 16200分

③大型敌人分别是 4800分 8100分 12000分 16500分 21900分

好了，罗嗦了半天！希望云云你把它看完哈！多的话就不说了：掌机迷，你有我有，一掌在手，别无所求！

云云乱批

这一看就是咱老读者，只是……只是"记得在第9期的《PG》上有一个叫Castlevania?的朋友写了一篇感受，并提出了不用EX（能量技能L和R键），现在我就用这个做要求吧！"这句话让CAB看到了一定会暗自窃笑吧？！因为这个所谓的Castlevania?正是CAB，Castlevania?是他有时候写游戏评论时用的笔名，这可真逗，挑战CAB的纪录又按照CAB提出的要求来办，也正是达到了封神榜成立初期云云提出的要求：即在玩家交流互动的基础上提高游戏水平，CAB未达成的纪录经过"天下"读者的努力终于完成了不用EX（能量技能L和R键）， 其实在第九期的《铁臂阿童木》游戏评论中，这个要求就已经有人在尝试完成，只不过由于各方面的原因未能达成，虽说今次封神者没带来录像，但是可信度仍然颇高，CAB对此也表赞同，不过话说回来，您有时间还是在电脑上用模拟器给我们录一段呢！

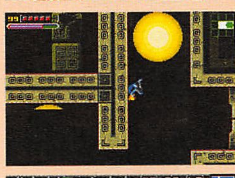
2 银河战士-零点任务最速通关心得研究

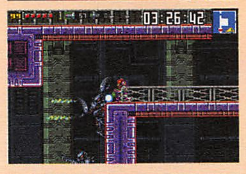
挑战/讲解：来自厦门的陈蕴新　　0:40:33 40%

大家好！我是来自厦门的陈蕴新，大家在掌机之王论坛里见过的"姚明克隆体"。自从看了VOL12的《PG》里的月轮最速通关研究和银河的12%研究后，小生心血来潮--把二者合为一体会有什么结果呢?

与郴哥相同，我用的是模拟器（众人：你这人废话怎么那么多,早点把屁放完滚蛋）。途中没有存过，全用即时存档，要知道在记录点记录也要花上5秒左右（存档读档各5秒，共10秒）。流程见12期《PG》。大家记住郴哥的这句话："两点间的距离最短"(几何课本也有)。用导弹开个口进去之后的连环动作难度不小，之后往下落时挨着哪面墙最合适大家一试就会知道。用三角跳上去能省不少时间，不过要小心被照到。游戏中还有许多地方可以抄近路，大家慢慢挖掘吧……引完海盗后跳回来，蹲在平台边缘不断开枪，可以轻松把它们做掉。别忘了飞船里还有个小兵，他一出来就用旋转跳解决。这是SAMUS消灭的最后一个敌人了(其它的随着CHOZODIA的爆炸也活不了多久)。







不容易啊，大家休息3分钟，聆听这美妙的鸟人族音乐吧!(里面有某种音色好像鸟人在唱歌,哦哦哦）……什么?图不好看?啊!别扔鸡蛋啊,这是EASY模式啊!(逃跑中）。



（把身子擦干净后回来)没让大家看到SAMUS,请原谅(大家可以选NORMAL模式)。不过大家记得路上多拿几个导弹和超导，这样的话解决小兵（海盗除外）就是几毫秒的事情，打BOSS也会很轻松，最终BOSS送它五六个它就归西了，时间就是这样一秒一秒省下来的。路上的武器也不要错过。还有，本人拿旋转跳前忘了去取耐热服，结果多跑了一趟。所以本人认为极限时间在37分左右。大家打起信心，挑战我吧！

PS(读者来信)：我写了篇零点的最速通关心得，附了几张图，还有个SGM（我的ROM是美版）。云哥让我露露脸吧，拜托了……

我还录了《洛克人ZERO2》的全程16关S级不费血通关录像，可是前7关（上手关到飞船那关）的影像却失踪了，剩下的还健在。如果能收下的话我就发过去。对了，我打《洛克人ZERO3》的小游戏，斗将的我打到了2600分，隐将的也有600多分，但是忘了录像，以

其实贴纸比海报好，但送多了也就……，小便笺本、挂饰、公仔都可以的啊。Monme；16；男；201600；上海市松江区竹竿汇38号；其它：打个广告：有空去WWW.kouda8.com看看；QQ：373725803　　雪人：世界上最聪明的生物果然是读者啊！

后再说吧。

再问个问题，我的SP（黑）在学校被偷了，目标已确定，我的朋友约他7月3日在邮电局联机《MK》，他上钩了，但是他力气很大，一般人打不过，咋办呢？公安局就在邮电局斜对面，警察帮我么？要不要Money啊？

我的E-Mail:CYX0723@163.com,请回信！

我的住址：厦门市相公宫巷6号

云云乱批

GF RENE在官网给我下了许多广告片，其中就包括了零点的广告，其中之一是真人女郎激情演绎，还真别说，果真能调动情绪，恐怕看了广告的观众都会去购入一盘来感受一下零点任务的刺激哦，和GBA上一版本融合相比，零点任务回归原点，FC版的回忆也许会让众多粉丝感动流涕吧，我也是银河战士的忠实粉丝啊！虽然玩融合的时间比较多，但是零点任务自放出ROM到现在也算是玩了很多时间，该作算是GBA上 难得的动作游戏大作，两个字：精品！网上评价也挺高，尤其是天使汉化组以及chrono的汉化版更是火上加油，推荐所有的动作游戏爱好者都来尝试一下。GBA被偷了？默哀……警察叔叔玩GBA吗？如果没有证据的话……直接在MK里K他泄愤吧，用乌龟壳砸，忽忽。

3 机战A一回合不用援助一击秒杀最终BOSS

讲解：来自北京的张宇辰

大家好！我是来自北京的张宇辰。我是一位机战达人。大家乍一看标题，都吓了一跳吧。有人会说这怎么可能，朋友也让我公布我的方法。今天，让我给大家介绍一下我的BT记录吧。

要达成上述条件，在一周目绝对不可能（一周目本人可以带援助一回合对HP65000的BOSS进行秒杀）。因为在二周目可以进行15段改造，每个机体可以装四个强化配件，而且金钱也变为原来的1.5倍。可能大家看后会说我的录像太简单，其实不然，下面就让我说一下本次挑战的难度吧。

1.机体数量.本人只出五机（主角和两部主舰强制出击），而且有一部主舰毫无作用。要充分利用驾驶员精神。

2.武器攻击力.必须超过6800，否则很难达到一击毙。

3.驾驶员精神.必须同时具有"魂"，"必中"，"气合"。（根据少出机体的原则，本人选择主角，其实一矢和万丈也可以）。

4.主角.哈哈！选女主角的同志要注意了！必须选男主角，因为男主角才有"魂"，而且机体攻击力高（建议选初始就有3000攻击力的）

5.强化配件."W-UP组合"1个，"V-UP组合（W）"3个，"非常食"2个。其中"W-UP"组合游戏中只有一个，在第13话击坠宿敌机后可得（注意宿敌机在HP〈30%时逃跑）。

6.BOSS机体.虽然其HP不高(只有65000）但其装甲，运动性，武器攻击力和气力都比较高。如果对主角机体不加以改造的话，对其命中率仅有个位数。



好了，下面来介绍一下流程吧！

首先，出击"波特-V"并装备"非常食"*2(级数要达到50以上)；"德拉3型卡斯"(舰驶员的精神要在180以上)。

主角和二主舰强制出击.主角装备"W-UP组合"1个和"V-UP组合（W）3个"(级数要达到62以上且和BOSS的级数差要在5级以内).会"脱力"的主舰驾驶员的精神要在200以上。

OK！LET'S GO！

给BOSS10个"脱力",主角用"加速","气合"*2,"必中"；"健一"激励*3（得用"非常食"）。

主角往前移，"拉伊特""再动"，主角再前移，"拉伊特"再使用"再动"。

主角用"魂"，移到BOSS旁边。用最大招，[本人的是6950攻击力=500*3("V-UP组合(W)"3个）+600（"W-UP组合"）+3000（基础攻击力）



+1850（15段改造）]攻击BOSS，哈哈哈，一声巨响，BOSS含恨而去。

有趣的是，本人发现游戏中的最大伤害值是65535---二的十六次方减一，金钱也是。而且，击坠数越多，获得金钱越多，50-100是1.1倍，100-150是1.2倍……

好了，到此为止。欢迎天下玩家与我联系(E-mail:zyc198861@yahoo.com.cn)。



云云乱批

这篇封神两个月前达到云云邮箱，由于版面问题一直没有刊登，近期由于大作较少，所以给登了出来，恰好本志上期开通机战专栏，也算是配合吧，机战FANS听到云这话可别跟咱较劲，倒不是机战不好，我倒是挺欣赏机战，可就是玩不转， 前几天在游戏店里看见有个小孩（看样子像高中毕业，不过楞样又感觉像初三）被家长带来买GBA SP，那小孩在店里XBOX中的GBA模拟器上玩了一通，结果就选了个机战A汉化版，听他爸说家中还有老版的GBA，我一听就详细地问，原来是GBC，就告诉他说GBA SP能够玩GBC的卡带，可把他给乐的……从这事一想，咱们国家还有多少人在玩GB/GBC呢？可想国家的"共同富裕"政策也还真好，让我们这些玩了GBA的带动那些还在玩老GB的玩家们，可真谓"独乐乐不如众乐乐"啊。

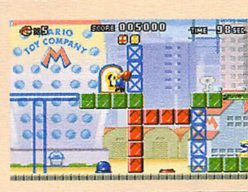
4 Mario Vs Donkey Kong初期挑战计划

from:" 黄琪 " <darkelf714@yahoo。com。cn>

先感叹一下，好游戏啊好游戏，任天堂一贯强调的游戏性在这里展露无遗。有时让你心惊肉跳，有时让你捧怀大笑，有时又让你气得想砸机子，但是通关后会让你有一种莫大的成就和满足感。

好，入正题。游戏1-2关，分数51500分，两个版面的时间分别为100秒和205秒，小弟敢说无人能破了，要破也只能破1秒（汗）找个地洞先。

按一般的方法来算，34500已经算不错的分数了，为什么我能玩到51500分呢？答案是锤子。玩过的朋友都知道，用锤子砸死敌人的分数是翻倍，砸死几个敌人，乖乖，那个分数涨得那才叫个快……股票要这样就好了。好，讲讲我的方法：





在第一个版面，上楼梯，用锤子砸死两个敌人，按B把锤子抛出后跳下前面的楼梯（不用管路上的开关），接住锤子，砸死火盆（汗，那真的是盆，砸不砸得死就看RP了）拿起钥匙，踩开关，丢钥匙顺势跳上楼梯（蓝）吃黄箱子，接着又跳楼拿钥匙再跳楼吃红箱子（超人大概也就这样了），然后举着钥匙一路狂奔，敌人数3，时间100秒，分数7100。

第二个版面，从楼梯上二楼用弹簧上三楼，走到敌人脑袋上举起它biu的一声丢出去，捡起锤子砸啊砸，路上还有个蘑菇，真是赚了。抛出锤子后跳楼再跳楼，在一楼接住锤子再砸啊砸啊砸，吃了蓝箱子后上楼举起mini马里奥，过关。敌人数6，时间205秒，分数23900，总分数51500。

顺便提一句，1-2真是好啊，既可以挑战记录又可以吃蘑菇加人，是为以后的人海战术打好基础的好关啊……以后的关卡死人那才叫个快，一不小心就没了几个。还有，还有就是游戏的小电影很搞笑……

云云乱批

我没说错吧？任天堂不断带给我们惊喜的，从WARIO制造到现在的马里奥对大金刚，正是对游戏品质的追求才会带来创新的游戏方式以及高素质的游戏水平，NDS尚未发售，在我看来，抛去外表的炒作，NDS给我们的震撼会远比PSP大，游戏机嘛始终都是为玩游戏服务，看电影听歌等功能始终只能是作为配角存在，我看就没错。不信咱们走着瞧！

听音乐、看书；QQ：248867056/403934902
雪人：当然可以啊，我们以后会增加适合女生的游戏啊！



瓦里奥制造强档分数放出

挑战/讲解：来自辽宁朝阳一中高三年二班邓尧

窗外不归的云：

我现在有两个比较擅长的游戏：[口袋妖怪卡片]GB，[瓦里奥制造]GBA。我[口袋卡片]单机25小时卡片全满（绝对单机，没有联机限定卡片。秒姥花LV64），实际时间17小时左右，但你们的栏目办的晚，我又玩了很长时间(1700多张卡片)。虽然游戏很老。但单机收集真的很难啊，累计600多次战斗。

我瓦里奥的纪录如下：

最强电梯蓝猪（564层，耐力，SP使用）

打苍蝇：1200只（有打BOSS捷径。而且还未使用B键加速，所以可以无限打下去）。

大嘴鸟：50590分，已经如彩京游戏了（漫天的萝卜啊）。

西部牛仔：195万，画面简陋，难度不低。

瓦里奥医生：4万多。不提也罢。

滑板：185，不知怎么样。

以上全部用GBASP完成。所以只能以平信加





照片的方式投稿，希望云哥能采纳。

顺便提点建议：（1）除录像外，模拟器记录不予接受。

（2）不得使用能硬盘存档的FLASH卡，防止在电脑上出成绩，再写到卡上，拍成照片，糊弄人。（最好把卡带拍下来）。（3）鼓励有GBA破记录。

希望别人用GBA破纪录，尤其是瓦里奥的电梯记录，谢谢！

以上瓦里奥游戏在缓慢稳定地增长中，直到你答应采用。

from："开车上树　开车上树"
<snake_ff@hotmail.com>

云云乱批

口袋妖怪卡片记录够强，拍张照片看看，好像是以前CAB曾经给我们录了个WARIO纸飞机，那个录像够狠，在WARIO制造的小游戏中这个算是我最喜欢的，可惜你没突破阿孙的记录，不过另外几个是他未涉足的，蓝猪关是最强？第12期有个新疆的张苗读者就玩了个999……打苍蝇不错，说实话，我才400多。滑板太差，185随意打出，我建议你这么强去玩玩跳绳啊，这个难度高啊，我近300，弱得很。



手机游戏贪吃蛇封神计划始动

你好云云：

我是一个诺基亚经典游戏"贪吃蛇 2(SNAKE 2) "的高手(自封、还有同学封的)，我目前的成绩是：

手机型号 8310	级别	9级	最高分 3222	（还有继续高分的可能）
手机型号 2100	级别	9级	最高分 7000多	（满屏了）
手机型号 3650	级别	9级	最高分 4000多	（还有继续高分的可能）

有几个问题：我家没有DV之类的录像设备我该怎么录？

用数码相机拍几张照片发给你行么？

你手机支持彩信么？用手机拍给你发过去，能收得到么？

用普通相机拍几张寄过去行不？

From："付凯" <e-gocoo@sohu.com>

最近，偶刚刚将机战D打穿，无限的爆炸……（陶醉中），还有就是，如果雪人再把我的话登上，我就用真盖塔的太阳攻击将你化掉。
卢申；16；男；300121；天津市红桥区芥园道宝义里12号　雪人：俺向毛主席保证，再也不登你的话了！

云云乱批

如今的手机逐渐迈进了智能化时代，感觉游戏虽然做得精致无比，但是游戏性却赶不了从前，像以前单色屏幕时代，贪吃蛇那可是红遍了半边天，我在自己用过的第一个手机NOKIA3210上也曾创造了朋友群中的"蛇神"（汗，可惜年代久远，已经忘记分数了，要不然还可以和你比拼一下哦），像贪吃蛇（也有叫做贪食蛇的）这种游戏，技巧倒不是很重要，最主要是看你的反应，另外就是蛇的前进方向，尤其是到了游戏后期，前进方向的决定是至关重要的，想像一下满屏的蛇体如果不好好前进，那一下就会死于非命，这个游戏不是GBA上的，所以你要说录像也只能说是用DV或者有DV功能的数码相机拍了，另外，家中有摄像头也可试试，只是效果不会太好，用数码相机拍的话就拍拍最高分的纪录吧。你用手机拍？那可以直接拍了发我邮箱。

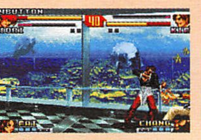


读者挑茬——KOF EX研究伪极度说?

云云：

你好啊！我看了这期封神的KOFEX2，觉得应该称不上是极度研究，首先，TIME ATTACK用援护35秒，我想好像没那么费劲，用暴走忍的跳D（砍他，掌机什么时候有D键了），（别砍了，我改还不行吗？是重脚）（云：笑死我了），在起跳时按，会击中对手2下，且费血极多，相信3次可以KO一个人，特别是草雉，八神，尤丽，效果极佳，还不用援护，云云可以自己试的，还有99连击，用暴走忍在对方板边，使用4214轻拳，加超杀，只要用超杀最外边的光圈打中对手，他就会在最后一下又被弹起，我再接，又弹，那我再接，打晕了为止，因为打完99下会从一下记，假设接着数的话，几百下不是问题，只要他不晕，是下不来的，而且不用援护，也不用让对手跳，很简单





的，你可以自己试试，我要骗你，你召唤雷公劈我好了，还有其他人的99连击，只有在练习模式用，全部是伪连技，个人不推荐练的，因为我现在不玩这游戏，所以图片我拿不出，我没相机啊，但偶认为我写的这几招，十几二十分钟就可练出来，很简单的，算不上极度研究吧？好了，就写这么多，对了，我给你发过邮件的，你还记得我吗？

最后发表个人宣言，永远支持你，支持《PG》，只吃木头（风林：我噎死你）！

From："许振" <haoxuzhenhao@163.com>

云云乱批 有趣，你这打法够野，西安任远读者时间模式又有突破（真的是很不错哦！），近期放出截图心得录像，据说人头模式由于人太累了，所以他给放弃了。国内KOF 高手众多，云云跪求真经！



马里奥赛车达人级跑法教程Ultra版



在讲解之前要说明一下，作为马赛的皇牌跑道，其设计不仅仅是有奇怪的跑法，设计者还在其中暗示着不少秘密（也许只是巧合），这也是初步找感觉的唯一依靠。彩虹是由红到紫七种颜色组成的，其中的红色就是达人级车手的制胜关键。玩过N64（神游）版的玩家都知道：其中也有一个彩虹跑道，以巨大的彩虹为看点，然而GBA版的为什么彩虹不像以前那么大了呢，重点来了，

告诉大家一个小秘密：恶魔城·晓月圆舞曲发售老长时间了，想必大家已玩厌了吧，其实只要在通关一遍后重新游戏，在写名字前输入"Julius"就可以使用本游戏中的隐藏关头之一。"尤里乌斯"他好像也是贝尔蒙特家族的，大家挑战一下吧。

其实彩虹的另一个用途就是以其红色来标明赛车的运行方向，设计者可能就是按着彩虹的比率精心设计的此款跑道，我们现在就来看一下以下流程。

首先当然是起跑前的加速，这是众高手的基础伎俩（什么？你不会？翻开说明书P.30页好好补一课吧！）。第一个"S"形弯道是许多人的难关，不少人大概都用了刹车，不过看着红色就会很轻松的高速通过，从起点开始时要向右偏一点，踩到第一个红色时开始向右猛拐，当拐到第一个拐弯处时，一定要拐到在红色的最右端，此时就会与眼前的第二拐弯成一条直线，一口气直冲过去，你会发现所踩的又是红色区，图上看上去是要冲出跑道了，大家放心，惯性会帮助我们地），靠着其最左侧开始拐弯，进入直道，此时不能放松，摆动车子向右（轻微），在踩到回转弯道之前的红色时（此时你应该位于跑道中央）立刻向右猛拐，会发现又踩到红色上面了，此时使用珍贵的蘑菇开始加速，注意保持向右拐，拐到经典的空中之旅出发点（还是红色，车子要贴在其左边但方向要朝前偏右），进入暴走模式，以后几乎不走跑道了，所以红色区域就不再有效了。飞起落下的第一个落脚点就是迎面而来的弯道左侧拐弯位置，因为刚才已经把车子右偏了些，所以可以缓一缓心情，车子会自动跳到高速路之前，不过作为达人的我们当然不会满足于老套的从跑道上蹦过去，要用飞，所以在落到刚说道的"高速路之前"之前向右偏落在绿色位置上，从跑道侧壁飞到高速路上，这样不仅节省了时间，而且还通过增大偏转角度从而降低了拐弯难度。立刻摆好位置后开始冲刺（不要碰壁呦，否则饶了降低速度还容易被甩出去），踩到最后一个加速器时开始拼命拐向右，将车子摔在加速点前的正中央，再次飞出去的时候右偏，使其落在下一个加速点上，在冲出去起跳时一定要踩在准确的位置上，再次瞄准下一条路的右边落下，此时要警惕一下，落到路边时不要松开"A"键，也要拼命右转，大约飞这次飞跃的一半路程后（凭感觉吧，我实在没能总结出经验）按住"B"减速（继续按"A"），使路线成一个较细的角，在此要注意一下，在落地前的一刹那（在长一点，两刹那）车子的方向拐成和最后的加速区方向一样时，松开"B"（惯性会将你甩向正路），继续向右按一下，紧接着点一下左（为了摆正车身，也要注意不要晃太多，会简慢速度），然后反复2次上文的动作，之后，达人称号就属于你了。







云云胡侃：1、刚买不久的索爱T628在网吧被盗，朋友曰：塞翁失马，焉知非福？拿了女朋友的阿尔卡特用，结果某晚它又罢工，至今开机不能，于是只能用古董三星N188,就连这个N188就差点在的士中丢失，幸亏的哥提醒，不然……连手机都没得用啊。

2、做这期封神榜的前一天中午，吃错了四颗泰诺，结果人昏睡了一天，直到现在，人都还是昏迷中，下午在的士里又不小心把笔记本的电池丢了，哎，我要霉到什么时候啊？ 这回真是"吃错了药"！

3、女朋友缠着要找我封神，还自己写了段封神心得，你们看：本期最厉害的达人是来自重庆的RENE！她出生于198*年5月26日。女。她外表可人，但这些都不是主要的，她最重要的是表里如一，打得一手的好游戏。这次她带着马里奥（云：）对大金刚和我们见面了，这真是个令人振奋的消息！太棒了！真可谓游戏界的王母！

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

陈宇乾；17；男；300480；天津市汉沽区王园南里6号楼1单元401室；兴趣：玩游戏、打篮球、看大片、睡觉



合金装备索利德 通天灵塔

●厂商:KONAMI ●类型:战术谍报ACT ●发售日:2000年4月27日 ●不灭指数:9

接上期

关卡三 地下排水道

进入了地下排水道之后，通过CALL了解到现在的任务是要找到克里斯的所在地并且与她会合。接下来和她通讯得知，她已假扮成敌兵混入当中(和PS版的很像啊^_^),特征是戴着红色帽子，和一头漂亮的金色长发。向前看去地下排水道基本上就是一条直线，所以只要观察敌人的行动路线就可以轻松的躲避他们。需要注意的是路上有积水的地方，那里踏上去会发出声音，需要爬过去或者干脆绕过去。行进途中发现有老鼠向这边跑来，看来前面发生了什么事情，前进到了一个地方听见两个士兵在谈话，原来附近河流水位泛滥，要塞将会进行排水，并且会撤退所有在驻士兵，其后该两名士兵便离开了地下排水道。继续向前，突然听到远方隆隆巨响，洪水瞬间冲过了水闸。这里若不能避过洪水的话，便会被冲到水闸那里，不但会受到伤害而且还需要从新走一遍，所以只要听到水声时，要立刻爬到梯上进行躲避，在中途的梯子上面发现了通向监视塔的入口，上去便可以来到监视塔上。

上到监视塔后上校的CALL进来了，又提示了一遍克里斯混入敌兵的消息，沿路前进，会到达一个有铁地板的房间，由于踏上铁地板会发出声音，所以只有沿地板边缘前进。接下来的房间，右边有两扇门，上面的房间有红外线，而下面的则是毒气室，由于当时没有防毒面具，于是只好先去红外线的房间，利用早带在身上的经典道具香烟，便可以看到那些红外线是开动的，通过之后便在后面的房间里找到防毒面具。

来到毒气室，戴上面具走到毒气室的尽头，便会在另外的一个房间内得到Lv2的ID Card。再回到毒气室，利用ID Card开门，便可以回到取防毒面具的房间，打开取面具那位置的门，便会见到升降平台，按动升降平台的按钮前往2F。来到2F从上方绕过一个房间向下走，就可以来到一个螺旋状通道的房间，利用铁箱和墙壁的缝隙躲开监视器，到达房间左下角。进入其中一个房间取得R5自动步枪，之后便从螺旋通道房间的左面开门，进入有红外线的房间，那里的红外线有些是自动开闭的，再次使用香烟沿那些开闭红外线进入房间上方的门，通过那门便到达克里斯身处的房间，只要见到她便完成此次任务。

水道尽头的铁梯可以找到黄色的纸箱，这里不取得的话可在关卡五中取得。

口袋妖怪帮我找回游戏热情，洛克人是找回打ACT游戏的快感，而《PG》则是重拾对游戏的探索乐趣！
陈立霖；20；男；362000；兴趣：看书、学习、打GBA、踢足球

关卡四 猎鹰 目标时间：11分钟以下

和克里斯会合之后，从她的口中得知了关于|Metal Gear|的一些消息，|Metal Gear|的开发者也只剩下一人，那就是开发主管占姆·汉斯，他被囚禁于北方的军事基地内。接着克里斯会带路离开监视塔，我们所要做的就是跟着她前进就可以了，不过会遇到一些有红外线的房间那里需要注意一下。这里的监视器是装有机枪的，虽不会响起警报，但会使人受伤。不想费血的话就注意一下。躲过监视器走过后可以得到chaff grenade(电子干扰弹)利用它干扰监视器的运作。

离开监视塔后，克里斯会前往发电所调查，我们要继续依着上校的指示前往军事基地内去营救占姆.汉斯。避开监视器后会看到一名士兵打开闸门向北走，那闸门的特点是由4个按扭控制的5扇门(其中第4个是全部关闭按钮)，只需要注意一下哪个按钮对应那个门，便可以把它们全部打开，接下来途中会遇上军犬和引起敌兵发现你的小鸟。由于军犬所处视角的范围要比士兵大很多，再加上它们的速度非常快，所以前进时要十分留意它们的行动。之前先向右面有军车的方向前进，那里可以取得手榴弹，打开闸门之后回来沿着左面的路前进，那里军犬的距离和你很近稍不留神就会被发现，要小心。进入闸门取得手榴弹之后进入内部便遇到第一个BOSS Black Chambers组织中的Slasher Hawk。由于他身处的地方比较高，所以只有利用刚入手的手榴弹才能攻击到他。他的攻击方法是:1、使用回旋镖攻击，多注意回旋标的方向就可以轻松的躲避，2、当他受到一定的伤后，便会召来猎鹰同时放出两个回旋镖攻击你。都是注意其行动路线，便可以轻松胜利。失败者就只有死这种残酷的规则仍然活跃在一些组织里面。

关卡五 救援 目标时间: 20分钟以下

打倒Slasher Hawk后，就可以进入北方的军事基地了。若之前没有入手黄色纸箱，便先往左面的通道走，可以在第一个房间里取得黄色纸箱。接着乘升降机来到2F，利用纸箱进入运输带，到尽头时会掉到1F那里可以取得红色纸箱。接着经B1回到2F，按照黄→黄→黄→黄→红的顺序到达一个房间，戴上防毒面具进入1F取得Lv3的ID card。接着前往2F，再以黄→黄→黄→红→黄→红的次序到达另一个房间，使用Lv3的ID card打开进入。经运输带到1F取得蓝色纸箱。取得蓝色纸箱后再次回到2F按照黄→蓝→黄→蓝→黄的次序进入北面的仓库，来到右面运输带以蓝→红的次序到1F取得热能探测仪。(贵的东西取得就这么麻烦)

取得热能探测仪后，回到2F北面的仓库。进入右面的房间，房间里很暗，再加上没有红外线，这时入手的热能探测仪就派上用场了。这里千万不要碰到红外线，因为它不会拉响警报而是放出毒气，过了房间后上楼梯到F1，在那里找到了囚禁着占姆的房间，令SNAKE大吃一惊的是制造|Metal Gear|这台终级兵器的，竟是个不满20岁的小子，当SNAKE叫他名字的时候，他告诉SNAKE不要叫本名而是叫他的外号"巫师"。巫师说想要从这里逃出去带着一个人是不太可能的，唯一的办法则是找到最快通往外面的路。而囚室东面的墙有一些奇怪，相信可以用什么东西破坏掉。那么接下来的任务自然就是要找到破坏墙壁的拿手武器C4了，在到囚室东面的一个房间里找到了C4，回去上到2F，利用运输带回到之前取得热能探测仪的房间内，在那里的墙避上使用C4炸开(和PS版一样墙的颜色和敲击的声音都会有一些不同)，到达了囚室。

关卡六 戴上邪恶的面具 通过时间 10分钟以下

到达了巫师的囚室后，他向SNKAE提供了一些关于|Metal Gear|的情报，原来|Metal Gear|正藏于北面的地下基地里。而在军事基地的西北部有出口可以离开，当巫师完成了|Metal Gear|的组装之后便被囚禁于这里，|Metal Gear|还没有正式的测试过。|Metal Gear|因为要做实弹演习，所以里面确实是装上了核弹，不过要想开动|Metal Gear|发射重力炮，是需要大量电力的。不过巫师好像并不知道自己制造了一台如恶魔般的机器。此外开发|Metal Gear|的真正原因是一个名为"Project Babel"的计划。但是巫师也不知道里面的详细情况。情报提供结束之后，SNAKE正准备带这小子离开时，突然!周围暗了下来，原来那帮人渣开动了|Metal Gear|，看来是准备要进行实弹演习了，由于距离发射时间还有30分钟，所以必须尽快的加以阻止，因为时间的关系SNAKE CALL克里斯决定让她来带巫师离开。



戴上热能测试仪，利用运输带到B1之后走B1升降平台左面的房间上1F，再前往1F的毒气室上2F，因为没有电的关系监视器会失去效果，只需要注意士兵就可以了。到了2F后沿运输带回到北面的仓库，而同时

克里斯已带了巫师离开，在仓库左面的运输带离开，往下直走便回到1F。到了1F后经楼梯来到B1得了夜视仪器，再次回到2F，经运输带走到监视器，通过右方运输带来到F1，前面就是出口，刚出去就遇到了第二个BOSS，一个擅长黑夜作战的"黑暗蝙蝠"OWL。

此关BOSS战有一点点的麻烦，那就是当你用夜视议的时候OWL会发出闪光弹令画面一片空白，所以此时要改用热能探测仪，待强光散去后换回夜视议。他的攻击基本上是来自他和两个人偶发出的小刀。只要不断移动就可以躲避，值得注意的是如果游戏的难度是hard或very hard的话攻击人偶反会为Owl加血，所以看清楚OWL的位置将子弹全往Owl那里招呼吧。“高贵的吸血鬼总是在夜间出现，品尝人类的鲜血，拥有不死生命的他们最为可悲的莫过于不能够欣赏到最为美丽的东西，那就是太阳...活在暗黑中的他们就如吸血鬼一样，永远都不会见到人间最美好的东西”SNAKE自语道。

关卡七　难以言语的失败　完成时间 90秒以下

离开了军事基地之后，便向北面的地下基地前进。又看到了久违的"迷门"，这次简单，不用解谜直接走过去就可以了。过了迷门后，发现本来前面的路，被一台军用车挡着，进入里面找到了地雷探测器，取得后北上发现山路上什么都没有，越是空旷的地方就越危险，装备地雷探测器一看，果然地面上布下地雷，用老办法趴下，一边前进一边收集地雷。

走到悬崖，正想继续前进时，忽然听到直升机的声音，跟随着声音一架战斗直升机飞了过来，原来是首脑Viper。没有想到紧急关头，那家伙竟然会来阻挠，不过这也符合电影式剧情的发展。就在此时|Metal Gear|已到达了地面，并发动了重力炮并且射出了一枚核弹，想要阻止前面却是Viper的直升飞机和远处的火炮，没有办法只好听上校等人的劝告先行返回。

关卡八　逆转侵入发电所　完成时间 15分钟以下

因为Viper的阻挠并没有直接破坏|Metal Gear|，唯一的办法就是去切断提供电力的发电所。此时上校的CALL来，说将军向政府发出警告，说原来之前发射的只是空弹，如果政府不在3小时内将所有人员撤离的话，那么他们便会发射真正的核弹，并且发射的目标是美国的一个比较大的城市，而根据上校所说，虽刚才发射的只是空弹，但已令中弹的美国中部地区出现一个大型坑洞，若是真正的核弹威力更是不可想像的。而此时克里斯正想联络的时候，却失去了消息。

进入发电所之后。先向上方前进，利用升降平台到B1，到那里后发现这层出现了积水的问题，并且还有不少是在机器的附近，所以导致漏电，不小心踏上的话会被电晕。绕过积水及敌兵的监视到了最下方，注意一下陷阱，来到通气口后，爬进去到另一个出口，来到一个房间，在里面取得ID card Lv4。原路返回乘升降平台到2F，避开监视器进入一个满是电脑的房间，由于空间窄小，所以只能贴墙前进(这里是考验各位贴墙行走的地方)。从左下的门口出去后，向右走到尽头进入通气口。爬到另一个出口处，接下来先进入下面的房间取得防弹衣和C4，然后原路返回，再在B-4那条路回到电脑房，这里来到房间左上方，出去取得导弹发射器，前面出会见一个电流地板。这时克里斯来CALL，原来巫师已落入敌人手中，而且并不清楚巫师又被抓到哪里去了，并且她开始不断的责怪自己，她告诉SNAKE想要通过发电所地面布满电流地板，只有利用导弹发射器破坏配电箱才可通过(7年前就知道了)，走到电脑房避开敌兵后再乘升降平台到1F。到了1F马上用导弹发射器经电网击毁配电箱。不经电网的话会被监视器击落，随后便向下走到房间尽头进入通气口。先往下方的出口破坏配电箱，然后向上方的出口，来到左下方的门，在那里发射导弹发射器，绕过外面到房间内破坏配电箱。破坏电箱后便可进入房间内，从房间的右下方离开，向上前进便到了发电机上方的房间，正准备前进的时候遇上了第三个Black Chambersr的成员Pyro Bison。他说Black Cambers脱离原组织作为影子的时候到了，他还口出狂言说要将被称为传说的SnakE打倒。自己成为传说。PYEO的武器是火焰喷射器，攻击方式分为有扇状发射和直线发射。打开只需要在他喷火的时候离他一定距离并且投出手榴弹，当他受到一定的伤后，便会向天空喷火。当发觉脚下出现黑影的时候躲开就可以了。打倒他之后，从其口中得知Black Chambers成员一直以Fox hound为目标而存在的，然而却一直没有得到其重视，这么努力却得不到重用自然就对FOX HOUND产生了憎恶　此外Black Chambers其实不只四人，但是他却没有说明第五人的身份。随后便将自己葬送在自己的武器之下。正在此时CIA的情报员



Brian开始怀疑这次被列为最高机密的行动，为何会被Gilif得知并作出相应行动。他认为当中必有卧底，这么认为不只他一人，众人在CALL里发生了争执，上校以任务为先阻止了这次争执。“人与人之间都是利用与被利用的关系，只不过方式不同而已。有些时候只有相信自己才是最重要的。还有就是传说存在的目的是为了让人们记住，对于生活在黑暗中的人来说，传说永远都不会属于他”。

关卡九　毁灭罪恶的动力　完成时间 8分钟以下

克里斯仍然失去联系，内部开始有人怀疑是她所为，SNAKE的脑海里也曾闪过这样的想法，不过一切都要等找到她才能明白。接下来将要做的就是要把发电所炸毁，从左方的门出去，来到升降平台前往B1，然后经通风口避开毒气室，沿右面往上走便来到发电机前，据上校CALL的情报在发电机四周的柱子上是有缺口的，只要在那里放置C4再同时引爆便可。柱子虽然是固定的，但是缺口的位置可是随机的这一点要注意。装好了炸弹后CALL上校，刚想离开这里再引爆，可是美铃却说他们已准备进行真正的核弹攻击。时间不多，决定即时引爆，命苦的SNAKE只有在限时内回到发电所的入口。

脱出发电所后。上校CALL说：“将军再一次向政府提出要求。并说即使炸毁发电所|Metal Gear|也能发射核弹，而时限却因为SNKAE的行动被缩短了一小时，也就是说要阻止发射就只有破坏|Metal Gear|，不过还有巫师在说不定他可以去阻止|Metal Gear|，此时在发电所外遇到巫师，他身旁有一具尸体，巫师说那是助他离开的空中三角洲部队队员史密夫少尉，但是以前克里斯不是说她是唯一生还者吗?如果克里斯的话是真的，那么此时的这具尸体又如何解释?巫师正想说出破坏|Metal Gear|的方法时，怎料扣着他的手铐爆炸了。SNAKE只能眼巴巴看着天才小子被炸死，该死！为了留住|Metal Gear|竟然连这样的一个小孩也不放过。

巫师死后，大家都对有克里斯的话产生了怀疑，而此时Weasel及Brian一口咬定克里斯就是间谍，是Pyro所提到的第五人，要想证明她是不是间谍唯一的方法就是找到她并让她自己说明这一切。天空飞过几架F-22原来是美军为了清扫道路而排除来轰炸山上火炮群的。

关卡 十　渐渐浮出水面的真相　完成时间 4分钟以下

按照以前的山路路线前进。那里同样会有地雷，山上的火炮阵里会取得大量手榴弹。到了山顶，又看到了Viper所驾驶的直升机，但是坐在里面的不是Viper，而是……克里斯！SNAKE用着惊讶的眼光看着直升飞机里的克里斯，克里斯没有说什么，直接向SNKAE展开了攻击，为了明白事情的真相先把直升飞机打下来再说，飞机的攻击方式有机枪及导弹，机枪可以利用地面的岩石躲避，飞弹由于是直线攻击，所以很好躲避，另外直升飞机飞过上空时会投下炸弹，注意炸弹的影子便可避开。基本上当它发射飞弹时，攻击它则是利用它发射机



枪威力减弱的时候投掷手榴弹攻击(地图上面会出现补给)。

击败直升机后，走近发现那女的并非是克里斯，是将军身旁的女子——"苏菲"，她是将军的左右手之一。此时看到SNKAE过来竟然用手枪对着传说中的SNAKE。此时直升飞机的残骸发生爆炸，SNAKE趁机抢过了枪同时枪口对准了苏菲。逼问下她说出了加入Gilif的经过。一个过着平凡生活的混血儿，在政府的无能和腐败之下使她失去了一切，为了报复，为了理想，她加入了Gilif。虽然她知道自己只是被将军利用的工具而已，再加上面对死亡的恐惧和心里的压力使得她感到自己渺小，才这么一直悲伤的活着。SNAKE听完这些之后转头便离开了，苏菲冲着SNKAE大喊，为什么不杀了她！SNAKE只留下了一句话“没有子弹了”。也许是为了感谢SNAKE的仁慈，苏菲在SNAKE前往地下基地之前，告诉SNAKE克里斯并没有死而是在Viper的手上。“人生的路有很多种，但是有的并不是你所要选择的，现实就是如此”。

关卡 十一　破坏罪恶的工具　完成时间 15分钟以下

来到地下基地，由于这里是七年前的"Outer Heaven"。也就是说|Metal Gear|会在地下100层。目的就是要先找到升降平台。打开上方的门，向左走，经货梯到达B1。利用导弹发射器击毁下方的配电箱，然后回到1F入口的左面房间内，到了B1经电流地板到右方，使用导弹发射器击毁右上方的配电箱(这里有一点困难 因为途中布满了机关枪，方法是，先在底端调整方向，随后一口气冲向配电箱)破坏了两个配电箱后。上1F经右上方的楼梯到B1，经过两扇门到达上方的墙，那里的墙可用C4炸开，进入那里破坏配电箱及取得IDcardLv5，之后再回到1F，沿着B1下方的路前进，到达1F的升降平台。

到了B50后，目的是取得ID card Lv6，首先要越

过升降平台外面的地雷阵，然后在过了数层闸门后到达一处有红外线的房间，还有一个监视器。与以前同样是毒气室。戴上热能探测仪。到达左面的房间。房内有两名士兵，其中一名只会站着监视两边，注意他监视的方向就可以避开。使用ID CARD 向上方来到另一所红外线房间，同样使用戴着热能探测仪进入它后面的暗房，向上走炸开墙壁到左边的门，从里面进入暗房来到上方，炸开右面两道墙后，从房间的下方再到暗房。炸掉左面的墙向下走再炸开墙便可离开暗房(要有耐心 虽然很麻烦)，到了一个有电流地板的房间，再用导弹发射器破坏配电箱后，取得ID card LV6。

取得ID card后往右下方走，进入左面的房间躲开敌人，经下方红外线房间到左面尽头的升降平台前往B99。到了B99，先取得里面的所有物品之后,再由右面的升降平台再到B99。取得当中的物品后便往左面的升降平台到B100。到了B100，往左面发现了七年前留下的第一台|Metal gear|的残骸，想不到7年了这个残骸竟然还在这里，看来这七年来"Outer Heaven"并没有改变过。

右方的通路直达存放新型|Metal Gear|的储存库，此时突然地面一阵震动，原来|Metal Gear|刚离开了储存库。取了路尽头的物品后便进入右面的房间，在这里看到了Black Chambers的首脑Black Arts Viper 。Black Chambers以前一直是Fox-Hound的影子。Fox-Hound要毁灭|Metal Gear|反而他们则是为CIA救|Metal Gear|。就是为了超越被称为最强的Fox Hound。必须首先将传说的英雄SNAKE打倒，这时他将克里斯带了出来，目的可能就是让她看看"传说中英雄"的下场。

比较有趣的BOSS战:BOSSViper的攻击方式有两种 1是在场中拉起爆炸绳索，另外则是随机出现于地板中的炸弹。前者可以伏下爬过。后者则是要注意地板(地板会闪动)并且躲避。Viper每次中枪后会改变爆炸绳索位置。推荐武器R5。

关卡十二　野心的毁灭　完成时间 6分钟以下

相信自己的实力，竟然就这么输给了SNAKE，不能够赢他还怎么能够，超越FOX-HONUND。大笑中开启了自爆系统，目的则是和SNAKE同归于尽。SNAKE急忙救出克斯里并且和她一起逃离了此地。逃离中克里斯说出了她的真正身份，其实她是陆军参谋长柏加派来，暗杀将军和消灭一切关于"Project Babel"的证据的“暗杀者”。虽然对她的话还是抱有一点保留态度的SNAKE还是命令她先离开这里。从房间出来后会看到大型的升降平台。收集那里的物品后往上方走。边走边收集弹药，到了尽头的时候。突然一片空白。一台巨型兵器出现在眼前。那正是这次行动的目标——|Metal Gear Gander|上面站着的人便是将军。将军对SNAKE说一切都在他的掌握之中,包括Black Chambers陆军参谋长派来的克里斯都是被他利用的。眼看最大的主谋者就在眼前。SNAKE向将军展开了攻击。

对于巨大的物体来说最薄弱的环节自然就是支撑它的东西。不错那就是脚，看准它的移动方向(注意脚的影子)提前在那里放置C4，影子停下来时便设下C4，它踏下时引爆就可以了。7、8个C4使用后,终于将|Metal Gear|的双脚破坏。但是没有想到失去了双脚的|Metal Gear|仍然可以攻击。

Metal Gear的上身，可以做出攻击的地方有：头部两侧的机枪，头顶的两座炮台，背部的导弹舱。站在机枪正前方利用手榴弹攻击机枪，不但能拦住机枪的攻击还能够避开炮台的攻击。当出现无人攻击机的时候使用电子干扰手雷便可以令它们麻痹，后面导弹舱发射时会有巨大声响，此时先在下方吸引导弹，之后再回到上方即可(也可以使用导弹发射器破坏后面的导弹舱)。当|Metal Gear|受到一定的攻击后。这三种攻击会全部停止，变成由腰部的火焰发射器攻击，避开火焰同时向发射舱投掷手榴弹就可以将|Metal Gear|击毁。

将军失败了，在死前说出了 |Metal Gear| Outer Heaven Gilif以及"Project Babel"与美国的关系。Outer Heaven是美国政府暗中援助的要塞国家，作为佣兵的派遣公司，非正式的向他们提供反美的军事力量。而负责的竟是当时的DDCI。当年Big Boss如政府所料无法控制，因此美国将Outer Heaven推翻，为了掩饰这种行动而把当时的工作人员称为英雄。而其后两者关系因为"Project Bable"而继续，Outer Heaven成了现在的Gilif负责人便是将军本人。借此机会让非洲出现了反美势力，再加上内战，美国为首的维和部队便有理由进驻。这种混乱形势在冷战后得以持续，以保持美国处于世界尖端警察地位的计划，"roject Bable"负责人正是陆军参谋长。他把一切的证据放进了MO碟内。作为自保之用，

这也是克里斯任务的目标。将军最后留下了对一切理想的嘲讽以及对苏菲那份笑容的回忆，他解释到并没有去利用她，而是将她当成了自己的女儿。正当SNAKE以为任务已经完成了的时候，突然又响起了巨大的响声，竟是Viper。原来他并没有死。

关卡十三　生与死的决别　完成时间 70秒以下

Viper大笑着说这一切都是神的安排，命运的指引，而此时上校CALL说找到了Black Cambers的第五人，突然众人大乱并中断了通讯，随后第五人出现了，没有想到第五个人竟然会是Brian，美式电影的交谈之后，忽然7年前已经费掉的|Metal Gear|竟然动了起来，原来是Viper开动了它，并且还要继续发射核弹，7年前已经破坏了的|Metal Gear|怎么还可以发射核弹呢?根据资料显示这台|Metal Gear|不仅是搭载了核弹头的二足步行战车，其实它还是一个即时的导航系统，所导航的就是位于地球上空那7颗装载核武器的卫星。名字又叫做核攻击管理系统，这下倒好了一次就是7颗核武器。看来Viper不只要报复SNAKE，更要向全世界宣战!

此时升降平台启动了，如果让|Metal Gear|上到陆地上的话那么一切就将毁灭，距离升降平台到地面只有90秒的时间，所以此战要速战速决，怎了这白痴真是被炸坏了脑子，行动方式竟然和以前一样，没有改变，所以掌握好他的行动路线之后，再次的将他打败.

打败了Viper,就是等于阻止了|Metal Gear|。一切到这里都结束了。Viper再一次的爬了起来，不过对于已经身负重伤的他，也不用去担心什么了。回到陆地上后，不远处驶过来的正是克里斯所驾驶的吉普车，而了解到真相的苏菲决定留在这里，继承将军的遗志，Black Cambers的第五人Brian也被Weasel杀死。“战争是什么?留下的只有痛苦和人们对罪恶的忏悔。世界的物质是属于每一个人的，谁也没有权利拥有这一切，歧视偏见、敌对、等等都不应该存在于这个美丽的星球。人类是幸福又是痛苦的,因为这个世界失去的往往要比你得到的多”。

附送1：游戏里唯一的小谜题迷门的解法。首先先确认那四个按钮，一个是把门全部关上暂且记作D。一个是打开3扇门记为C。一个是打开两扇门记为B，剩下按钮的作用是把关着的门向上移一个位置记作A。先按D一次。再按C，此时会有两扇门还是关着的，便可按A移动那两扇门，移动到B的那个位置，便可按B打开。

附送2：关卡中的重要物品列表(注:最好能用表格)

关卡1、Five-sevenN手枪 军粮 Five-sevenN子弹
关卡2、ID card Lv1 军粮 Five-sevenN子弹 R5子弹 消音器 如果在关卡1中取得 Five-sevenN手枪的话，那么这里就不会出现了,以后的武器也是如此
关卡3、防毒面具 ID CARD LV2 黄色纸箱 R5自动步枪
关卡4、军粮 Five-sevenN子弹 干扰手雷 手榴弹
关卡5、红蓝色纸箱 ID card Lv3 C4
关卡6、夜视议
关卡7、地雷探测仪 地雷若干
关卡8、ID card Lv4 C4 防弹衣 导弹发射器
关卡9、C4 军粮
关卡10、若干手雷、地雷、军粮
关卡11、ID card Lv5 ID card Lv6 武器补给若干
关卡12、BOSS战 关卡13 BOSS战 地图上面均有武器 军粮补给

PS：其实不管玩哪一作MGS都会给人一种像看了一场动作大片的感觉。里面不但有复杂的人物关系，还有每个人物所独有的内心世界的写照。当然此作也不例外，同PS版一样拥有大量的军事知识的GBC版，也会让不懂得军事的朋友们在剧情上嗜了一下。不过玩过这个系列的作品之后，我们必须了解的就是：人野心的膨胀以及战争的可怕，只有和平才是这个世界最值得守护的东西。

咕噜咕噜的魔法阵

●厂商:TAKARA　●类型:桌面PUZ　●容量:2M　●发售日期:1995年4月　●不灭程度:6



TAKARA移植的动画名作，游戏里面并不是血腥的拼杀，和一些公式化的升级，取而代之的则是丰富而有趣的小游戏合集(GB上面的mini瓦里奥制造)，游戏中可以选择的主角分别是多难的勇者尼克以及见习魔法师可可莉。游戏采用的是RPG形式，随着故事情节的发展，尼克与可可莉所要完成的小游戏也会越来越多，游戏过程中不断的爆出笑料，绝对会让各位玩家轻轻松松的将游戏进行下去。游戏唯一的缺点就是迷你游戏不能单独玩，这一点很不方便。

由于游戏采用的是RPG的形式，所以在游戏的进行中就必须要和村人对话了解情报后才能将游戏

发展下去，不过由于动画片的原因，熟悉原作的朋友们便可以轻松的找到关键人物，从而让故事情节顺利的发展下去了。

游戏中一共有10个迷你游戏，随着剧情的发展主角们也要逐一的去完成这些游戏，并不是游戏关卡中只出现一种迷你游戏，而是根据等级的不同主角们在同一个关卡完成的迷你游戏数量也不相同。

下面我就来将游戏的流程以及迷你游戏的玩法告诉大家，让一些没有看过原著的日文苦手们可以轻松的将游戏通关。

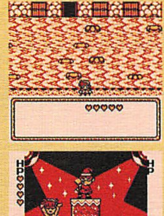
开始选择主角（看谁可爱就选择谁吧，这里是以勇者尼克的主线来进行游戏的），主角尼克在家中和父亲商量出门旅行的事情，一番恳求之下脱出屋来，首先来到镇子右上角的魔法屋，同里面的巫婆对话，同时进行迷你游戏1：“はやおし－抢先指出提示的画”。看了标题一切就很明显了，目的就是让各位指出游戏人物的方向，不过游戏的图画多达20张，而且下面的提示全部都是日文，这样一来，难度自然而然就上升了很多。大家必须要记住所有的提示才可以过关，下面给出方向的日文便于各位进行游戏：正面（しょうめん）左面（ひだりがわ）右面（みぎがわ），接下来再给大家举一个例子，如果游戏提示说ニケのしょうめん、ニケのみぎがわ意思就是说分别指出尼克正面和右面的图片。游戏完成后与可可莉一同开始冒险，出来后向下出村庄，来到城堡内守门的卫兵说想要通过这里必须要和他作游戏，哼，这么轻松的冒险谁会怕呢？随即进入第二个迷你游戏“ぐるぐるメモリ－重复顺序”。比较简单的游戏按照电脑给出的顺序重复一次即可，胜利后来到宫殿内部见到了国王，国王的儿子也要求与尼克进行游戏大战。迷你游戏三“しりとりキダ”词语接龙”，游戏内容也是比较简单的，上面共有9幅画，每一幅都有自己的名字。名字和名字之间都是有关联的，玩家们只要找出以上一张牌假名开头的那幅画就可以了，9幅画看一两遍名字就可以记住了。随后出王宫自动来到下一个目的地，来到右边的商店街，尼克突然发现可可莉不见了，在路人的帮助下来到左上角的道具店里面找回了可可莉，找到可可莉之后回到初始的村庄内，进入右边的最大的房子里进行升级GAME“わなげ－む－射击游戏”，游戏的规则是利用可以反弹的光圈射击小狗，掌握好时间差即可轻松过版（小狗会睡觉的时候是最保险的攻击时间），要



是想射击最上层的小狗只需要按方向键上即可，值得注意的是光圈只有在反弹一次后才会攻击有效。

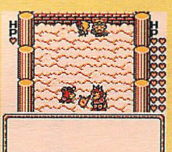
升级之后勇者尼克觉得身边没有武器在手也不像一个勇者，所以决定前往商店街去购买武器，来到右上方的武器店得到钢剑，起身前往下一个地方，来到森林后发觉里面是一个很简单的迷宫，走到一半路程尼克决定自己先探探路就离开了可可莉，向上走看到了一个奇怪的大叔，没有说几句话就招来了一个怪物，尼克随即与它展开了战斗。迷你游戏5“グルポカじゃけ”－石头剪子布，不用多说了吧，胜利者攻击一次。胜利后升级到LV3，怪物留下一些话之后转身消失在了树林中，接受了大叔的感谢尼克不好意思的来到了第5个地方，在那里看到了树林中的大叔，大叔为了表示谢意邀请尼克他们参加宴会，在宴会上又做了一次迷你游戏わなげ－む－射击游戏（这次把小狗换成了跳舞大叔），随后升级到LV4，来到左下角的洗澡堂内（最大的房子），在后院遇到了可可莉，一些孩子嘲笑可可莉的魔法，可可莉为了证明自己是真正的魔法师使出了魔法，魔法不受控制地飞了出去，正好打在了树林中的老鼠身上。和中间房间内的两位大叔说完话后，刚要向右出城突然怪鸟来袭，不但打倒了跳舞大叔，还抓走了可可莉，尼克也受到攻击昏了过去。





醒来后再次来到中间的屋内，与两位大叔告别。之后为了找寻可可莉来到了地图6进入湖中的小屋内，开始进行迷你游戏6“げきりゅうをこえろ”－大家所熟悉的青蛙过河，胜利后接着和小丑进行迷你游戏7“きたきたダシグ”－跟着我跳舞吧。考反应的游戏，小丑共有四种舞姿，看他的手来决定你要跟他摆动的方向。胜利后回到商店街，在右上方的占卜屋内进行迷你游戏“ぐるぐるメモリ－重复顺序”，（难度明显加大）胜利后得到进入左下升级屋的进门许可，升级LV5后，一直前进到版面最后的圣殿中，刚要进入却因没有通行证而被赶了出来，无奈回到国王处和国王对话进行迷你游戏“はやおし－抢先指出提示的画”，胜利后回到圣殿内，和里面的守卫交谈后回到版面5，从右边的出口出去来到了怪鸟的所在地，进门前玩迷你游戏8“パネル パネル－拼图，在限定的时间内拼好即可。进入山洞后，在右下、左下和左上、右上角各有一个宝箱，

开启它们的方法就是做游戏，（左下角的宝箱游戏是指出画、右下角的则是词语接龙，左上角的是拼图，右上角的是重复顺序）全部解开后在中间的牢门的下方登上第二层，二层同样会有宝箱，中间还有一个能够加HP的泉水，这里就不多说了，来到第三层后，要在三层的宝箱内找钥匙，这个是随机的。找



到钥匙之后尼克终于救出了可可莉，怪物们不干了，冲上来疯狂的和主角们...做游戏，其中一个游戏是第九个游戏扔炸弹－方法就是，炸弹扔到对方身上对方HP减1，如果将6颗炸弹全部扔到对方那边的话则直接胜利。胜利后猫怪登场，众人一起冲了上去－完成迷你游戏十“真正的勇者”上下移动消灭怪物，打倒跳舞大叔的话Hp减1，魔王被打倒了众人回到了村子里一起跳舞欢呼（最后一个迷你游戏）。

从此公主和王子过上了快乐生活（喂！搞什么啊！结尾错了）。

PS：轻松搞笑的游戏作品，整个游戏采用的是密码接关，即使通过全程也不会花掉多少时间，GB上面我最喜欢的休闲游戏，无聊的时候玩一玩，感觉确实不错。向大家强力推荐。

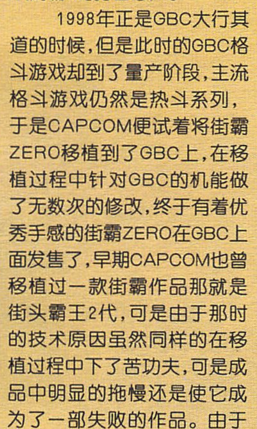
街霸ZERO

●厂商：CAPCOM　●类型：FTG　●容量：8M　●发售日期：1999年　●不灭程度：8.5



CAPCOM的街头霸王2大获成功之后，并没有推出续作3代，而是在原作的基础上不断的进行强化，使得街霸2因此派生出很多的不同版本，玩家们等待了好长时间之后，新的街霸作品终于浮出了水面，但是这款作品并不是大家期待已久的街霸第三作，而是全新的街霸作品街霸ZERO，主角们一改原作硬汉的身材以及相貌，转变成为了日式漫画中的人物形象，隆、肯全部回到了自己的少年时代。刚刚进行游戏的时候给人的感觉就是画面优秀但手感不适，游戏的速度虽然与街霸2TURBO相比之下慢了很多，但是在打击感上，就远不如街霸2来得爽快（各位喜爱ZERO系列的玩家不要扔鸡蛋，个人还是比较喜欢街霸2的打击感）。







1998年正是GBC大行其道的时候，但是此时的GBC格斗游戏却到了量产阶段，主流格斗游戏仍然是热斗系列，于是CAPCOM便试着将街霸ZERO移植到了GBC上，在移植过程中针对GBC的机能做了无数次的修改，终于有着优秀手感的街霸ZERO在GBC上面发售了，早期CAPCOM也曾移植过一款街霸作品那就是街头霸王2代，可是由于那时的技术原因虽然同样的在移植过程中下了苦功夫，可是成品中明显的拖慢还是使它成为了一部失败的作品。由于以前移植的失败使得这部作品，在当时并没有受到太大的重视，不过一些喜欢怀旧的玩家还是购入了此款作品，玩过之后的评价则是手感优秀，画面精美。当时日本的一些游戏BBS大力的推荐此游戏，玩家们开始认识到这款游戏的优秀之处，并且纷纷的购入了这款游戏。街霸ZERO成为当时GBC上面格斗游戏的NO1。



这款游戏在当时是GBC唯一可以和NGPC的格斗游戏抗衡的，游戏中的出场人物虽然与街机版相比之下减少了一些，不过人物的一招一式则全部的收录在内。游戏的手感于街机相比更像是街霸2，而且街机上面的连续技基本上也都可以使出，能够在GBC上面体验和街机版不相上下的街霸ZERO，难怪当时有很多玩家都说，这是他们玩过手感最优秀最好的一款GBC格斗作品。游戏的画面十分优，秀基本上利用到了GBC的全部色彩，人物则是标准的7头身。这款作品是为GBC上最后一款格斗大作，给GB主机的格斗游戏画上了一个圆满的句号。

PS：正是这款游戏让我的联机线从灰尘满满的盒子中“跳了”出来。那时我们这边的街机室基本上人都是满满的，和BOSS熟悉的我们一般人多的时候就在BOSS的屋子里面唠嗑，聊天，偶尔出去和别人决KOF或者是饿狼，购入这款游戏之后BOSS的屋子里面就成为了第二个小游戏厅，三五个人聚在一起玩这款游戏，当时的那种快乐是不能够用语言来描述的。时光流逝，我们这里的游戏厅越来越少，以前的那种快乐也离我而去了……（游戏还是人多玩热闹）

口袋百问 vol.10



补遗与完结篇

——什么是精灵的耐久度，如何计算其数值？

通俗地讲，精灵的耐久度就是精灵在战斗中可以抵挡攻击的程度，包括物理攻击的耐久度和特殊攻击的耐久度，其数值为：耐久度＝防御力×生命值，例如No.386 拉奇的物防耐久和特防耐久都是060496。

而精灵可经受招式次数＝耐久度÷对手攻击伤害。

——GBA版口袋妖怪中精灵拾起物品的几率有何差别？

首先该精灵必须要有拾起特性，然后在战斗后有10%几率获得物品（注意是要在打败野生精灵后），在这10%几率中，

红宝石/蓝宝石的精灵有：

30%几率得到较好的伤药	いいキズぐすり
10%几率得到万能恢复	なんでもなおし
10%几率得到超力怪兽球	ハイパーボール
10%几率得到奇异甜食	ふしぎなアメ
10%几率得到恢复药	かいふくのくすり
10%几率得到精神片	げんきのかけら
10%几率得到金珠	きんのたま
5%几率得到赞美语	タウリン
4%几率得到值上升	ポイントアップ
1%几率得到王者之证	おうじゃのしるし

火红/叶绿版的精灵可以有：

15%几率得到07号桔果	オレンのみ
10%几率得到01号解麻果	クラボのみ
10%几率得到02号醒睡果	カゴのみ
10%几率得到03号解毒果	モモンのみ
10%几率得到04号烧伤果	チーゴのみ
10%几率得到05号解冻果	ナナシのみ
10%几率得到08号太阳果	キーのみ
5%几率得到ＴＭ10觉醒力量	めざめるパワ―
5%几率得到ＰＰ最大	ポイントマックス
5%几率得到金珠	きんのた
5%几率得到星星碎片	ほしのかけら
1%几率得到31号万吉果	ノワキのみ
1%几率得到32号西亚果	シ―ヤのみ
1%几率得到33号卡伊斯果	カイスのみ
1%几率得到34号刀利果	ドリのみ
1%几率得到35号海比果	ベリブのみ

——影响精灵遇见率的因素有哪些？



精灵的遇见率是游戏内定的，但受到如下因素的影响，修正如下表：

红宝石/蓝宝石的精灵有：

条件	几率修正
乘任一自行车	× 4/5
使用白玻璃（しろいビ-ドロ）	× 3/2
使用黑玻璃（くろいビ-ドロ）	× 1/2
队首精灵装备清符（きんめおふだ）	× 2/3
队首精灵恶臭特性	× 1/2
队首精灵发光特性	× 2.0
遇到精灵后三步之内	× 0.0

由此可见可以通过特性和道具来改变遇见率，而遇到精灵后的3步内是不可能再次遇敌的。

——火红叶绿中通过捕捉野生精灵得到其携带物品的情况如何？

捕捉到野生的精灵后它们身上有一定几率携带特定的道具，这些道具在游戏中的用途很大，有些甚至只能从野生精灵身上得到：

012	巴大蝴	银粉(5%)
015	大针蜂	毒针(5%)
020	拉达	7号果(50%),10号果(5%)
022	大嘴雀	尖嘴(5%)
024	阿柏怪	毒针(5%)
028	穿山怪	软沙(5%)
035	皮皮	月之石(5%)
037	六尾	4号果(50%)
039	胖丁	7号果(50%)
046	派拉斯	小蘑菇(50%),大蘑菇(5%)
049	末入蛾	银粉(5%)
052	喵喵	金珠(5%)
058	卡蒂狗	4号果(50%)
064	勇吉拉	银匙(5%)
067	豪力	气息头巾(5%)
075	隆隆石	坚硬石头(5%)
082	三磁怪	磁铁(5%)
083	大葱鸭	大葱(5%)
085	多多利	尖嘴(5%)
086	小海狮	5号果(50%)
090	大舌贝	小珍珠(50%),大珍珠(5%)
093	高斯通	诅咒符(5%)
095	大岩蛇	坚硬石头(5%)
104	可拉可拉	粗骨头(5%)
113	吉利蛋	幸福怪兽蛋(5%)
120	海星星	星沙(50%),星星碎片(5%)
132	百变怪	金属粉末(5%)
143	卡比兽	2号果(100%)
148	哈克龙	龙牙(5%)
152	奇科利	9号果(100%)
161	长尾兽	7号果(5%)
170	双灯鱼	黄碎片(5%)
173	小皮皮	月之石(5%)
174	布布林	7号果(50%)
186	大水蛙	王者之证(5%)
199	河马王	王者之证(5%)
200	火炎兽	诅咒符(5%)
203	双身兽	8号果(5%)
208	超硬虫	钢铁外套(5%)
213	拉石兽	树果汁(100%)
216	小熊	7号果(50%),10号果(5%)
220	小猪怪	5号果(50%)
222	塞尼	红碎片(5%)
227	巨鸟	尖嘴(5%)
230	海马龙	龙鳞(5%)
233	三地龙2	3D卡片(100%)
241	巨奶牛	木木奶(100%)
242	幸福蛋	幸福怪兽蛋(5%)
251	火风	9号果(100%)
261	皮皮犬	3号果(5%)
263	针鼠	7号果(5%)
267	黄蝶	银粉(5%)
284	巨蛛怪	银粉(5%)
293	小奇奇	2号果(5%)
297	大熊怪	王者之证(5%)
300	小松鼠	6号果(5%)
304	小小龙	坚硬石头(5%)
315	利安兽	毒针(5%)
316	库林怪	大珍珠(5%)
322	泥奇怪	4号果(100%)
327	比奇熊	2号果(5%)
328	大头怪	软沙(5%)
331	沙漠兽	毒针(5%)
337	月牙兽	月之石(5%)
338	太阳花	太阳石(5%)
351	小电怪	神秘水珠(100%)
352	变色兽	8号果(5%)
353	风偶人	诅咒符(5%)
355	钻墙怪	诅咒符(5%)
362	尼古利兽	不化冰(5%)
366	海贝	蓝碎片(5%)
369	花刺	绿碎片(5%)
370	幼生兽	心灵鳞片(50%)
371	达吉马	龙鳞(5%)
374	蛋蛋怪	金属外套(5%)
385	月映兽	星星碎片(100%)

精灵的未进化型携带物品和进化型类似，不再赘述。



——怎样有效防止No.197、196两只"水都守护神"逃跑?

方法有以下几种：

1、用果然翁，果然宝宝的"超控"特性，使水都无法逃走。

2、大头怪(沙漠里常遇的)具有特性"幼虫"(386里的地鼠也有)，让大头怪（地鼠也可以）与水都对战，他/她就不能逃。

3、对水都用黑色眼神(例如大嘴蝠)、使之不能逃。

4、用大师球，速战速决（废话…）。

5、用催眠粉或催眠术，但要求排头精灵速度要快，或者精灵身上携带老师指甲并有扔胞子的招式，100%命中。



注意：如果只带一只会黑色眼神的精灵或只有一只大头怪/地鼠（果然翁/果然宝宝），中途千万不能换人，否则超控特性/幼虫特性/黑色眼神都会失去作用，所以要小心使用或多带几只拥有这样特性/绝招的精灵。此外，在南岛的水都不会跑^_^。

——如何计算精灵的体长(比大小时候用到)?

在游戏中，可以将PM拿给特定的NPC测量（比大小），如果达到要求可以得到奖品，因此要获得这些道具得先了解精灵大小的计算方法。

可以测量的PM有№129鲤鱼王コイキング(金、银、水晶)、№214甲虫兽ヘラクロス（火叶）、№285木果兽キノココ（宝石）、№339泥鳅ドジョッチ（宝石）等等。

设：α＝HP个体值的16进制末位，β＝攻击个体值的16进制末位，γ＝防御个体值的16进制末位，δ＝速度个体值的16进制末位，ε＝特攻个体值的16进制末位，ζ＝特防个体值的16进制末位，η＝性格值的16进制最后两位，θ＝性格值的16进制最后三、四位，ι＝精灵身高（参P1精灵身高体重表）

计算：ϕ＝（（（（β xor γ）×α）xor η）×256）＋（（ε xor ζ）×δ）xor θ

将ϕ与下表ω栏从下到上对比，第一次ϕ＜ω时停止，取该行χ；ψ；ω。

χ	ψ	ω
0122	01	0000
012C	01	000A
0190	02	006E
01F4	04	0136
0258	14	02C6
02BC	32	0A96
0320	64	1E1E
0384	96	452E

χ	ψ	ω
03E8	96	C6C6
044C	64	BA5E
04B0	32	E16E
0514	14	F4F6
0578	05	FCC6
05DC	02	FEBA
0640	01	FF82
06A4	01	FFE6

则：精灵大小＝（（（ϕ－ω）÷ψ）＋χ）×ι÷10（cm）

——哪些特性有利于增加精灵的攻击力?

有些POKEMON虽然从能力值上看攻击力并不是很高，但是却拥有着弥补这漏洞的强大的特性。在满足一定的条件下发动特性时，力量势不可挡!

「ヨガパワー」→发动时物理攻击2倍

拥有此特性的POKEMON：アサナン,チャーレム

「ちからもち」→发动时物理攻击2倍

拥有此特性的POKEMON：ルリリ,マリル,マリルリ

「はりきり」→物理攻击1.5倍，但命中变为原来的70%

拥有此特性的POKEMON：サニーゴ,トゲピー,トゲチック,テッポウオ,デリバード

「こんじょう」→「睡眠」「冰冻」「麻痹」「中毒」「混乱」时，物理攻击1.5倍

拥有此特性的POKEMON：スバメ,オオスバメ,マクノシタ,ハリテヤマ,ワンリキー,ゴーリキー,カイリキー,ヘラクロス,コラッタ,ラッタ,リングマ,バルキー,ヨーギラス

「ふしぎなうろこ」→「睡眠」「冰冻」「麻痹」「中毒」「混乱」时，物理防御1.5倍

拥有此特性的POKEMON：ミロカロス

「あついしぼう」→被火系、冰系技能攻击时，防御与特防2倍

拥有此特性的POKEMON：マクノシタ,ハリテヤマ,ルリリ,マリル,マリルリ,バネブー,ブーピッグ,タマザラシ,トドグラー,トドゼルガ,パウワウ,ジュゴン,カビゴン,ミルタンク

「プラス」→「マイナス」特性的POKEMON在场时特攻1.5倍

拥有此特性的POKEMON：プラスル

「マイナス」→「プラス」特性的POKEMON在场时特攻1.5倍

拥有此特性的POKEMON：マイナン

「しんりょく」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，草系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：キモリ,ジュプトル,ジュカイン,フシギダネ,フシギソウ,フシギバナ,チコリータ,ベイリーフ,メガニウム

「もうか」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，火系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：アチャモ,ワカシャモ,バシャーモ,ヒトカゲ,リザード,リザードン,ヒノアラシ'マグマラシ'バクフーン

「げきりゅう」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，水系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：ミズゴロウ,ヌマクロー,ラグラージ,ゼニガメ,カメール,カメックス,ワニノコ,アリゲイツ,オーダイル

「むしのしらせ」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，虫系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：アゲハント,バルビート,スピアー,ストライク,レディバ,レディアン,イトマル,アリアドス,ハッサム

「もらいび」→受到火系技能攻击时，自己的火系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：

ロコン,キュウコン,ガーディ,ウインディ,ポニータ,ギャロップ,ブースター,デルビル,ヘルガー

——能否介绍一下各个类型PM的养成？

PM的养成视个人的喜好而定，为方便介绍，我们把类型分为以下10种：

一、消耗型：

1、下毒类，典型的下毒型代表有影伊布，美丽龙等。

2、撒钉类，代表有核果兽，钢鸟等。

3、寄生类，代表有荷叶鸭，恶魔仙人掌，草主角等。

二、强化型：

强化类的可以分为攻击强化和防御强化。

1、强化攻击型：（常用的攻击强化的技能有冥想，龙舞，腹鼓，诅咒），有代表性的PM有：

冥想：胡地，水都，水君。

龙舞：巨大甲兽，血翼飞龙，大云雀。

腹鼓：相扑兔，喷火龙。

诅咒：水主角，卡比兽。

舞剑：镰刀盔，穿山王，剪刀手。

巨大化：大力甲虫。

需要注意的是这里的诅咒和幽灵系PM使用起来是有区别的，幽灵系以外的PM使用诅咒的效果是物击和物御增加一个等级，速度下降一个等级。

2、强化防御型：

造墙：胡地，毒刺水母。

宇宙力量：古洞兽（UFO），皮可西。

三、天气型：

1、晴天类，代表妙蛙花，椰蛋树等。

2、祈雨类，代表海马龙，荷叶鸭等。

3、沙暴类，代表巨大甲兽，穿山王。

4、无天气类，代表哥达鸭。

四、攻击型：

1、强攻型，代表大猩猩（一般不推荐这种强攻一刀流，但由于大猩猩有拖累特性所以可以算是个特例）。

2、速攻型，代表风速狗，化石翼龙。

五、盾牌型：代表快乐蛋，三神柱。

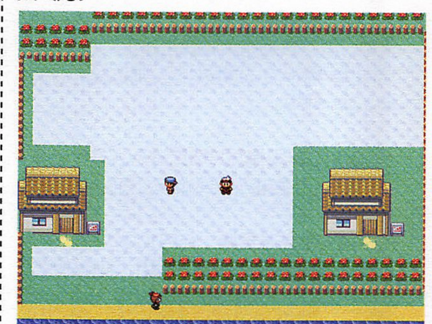
六、干扰型：代表胡地。

七、接力型：代表伊布家族，双翅蝉。

八、同归于尽型：代表隆隆岩，耿鬼。（这类比较特别，先做消耗或攻击，到HP所剩无几时与对手作同归于尽。）

九、医疗型：代表快乐蛋，大奶罐。

十、游击型：代表大云雀，蜻蜓龙，暴鲤龙，血翼飞龙。



——如何让对手进入异常状态？

让对手进入异常状态是取胜的好办法，因为当精灵处于异常状态会有以下的后遗症：

1、中毒：精灵中毒后，每回合损失1/8的HP，这样就能加快对手被打败的速度，还有一种是剧毒，第一回合是扣1/16的HP，但会随着时间的增加，所扣的HP就越多，只是当精灵被调换后，中毒所扣的HP比率就会重新计算，这是剧毒唯

孔曰："汝于E3何感也？"对曰："PSP我所欲也，NDS亦我所欲也，二者不可得兼，舍PSP而取NDS者也。"
熊铖；15；男；550004；兴趣：打机

一的缺点。

2、烧伤：烧伤后，每回合也是损失1/8的HP，而且普攻的攻击力减半，对手普攻减弱就是我方反击的机会，不过对手用特攻的话，就没有减少威力，但仍每回合扣HP，所以还是很好用的。

3、麻痹：麻痹后，除了每回合50%几率不能出招以外，速度还会大减（约下降1/2），这时候我方速度较慢的精灵的速度就变相提升了，所以，让敌人麻痹后就算换出速度慢、防御低的精灵，也有取胜的机会，看准时机反击吧！

4、睡眠：维持时间1～6回合，在这段时间中我方可以趁机增强自己的能力或者是攻击，虽然也有在睡眠中都能使用的招式，但是效果不高而且少有精灵能学，所以就算对手睡眠时而出这些招大家也不必紧张。

5、冻伤：冻伤后精灵一动不动，也是维持1～6回合，是反击的大好机会！不过冻伤后的精灵遇到火系攻击的话可能会解除冻伤，大家要小心别用错。

6、混乱：混乱后的精灵每回合有50%几率攻击自己，无论自己是不是使用攻击技。攻击自己的伤害取决于普攻值。

7、迷惑：迷惑后的敌人每回合有50%机会不能出任何招，只能换精灵解除！预防的方法就是使用无性别精灵，例如大部分的圣兽，宝石海星、钢蟹、雷霆弹、三合一磁怪等。特性'钝感'能预防进入迷惑状态，会这特性的精灵有No.127、No.99、No.101等。

8、害怕：进入害怕状态后我方在本回合不能出招，特性是'精神力'的精灵可以预防这招，例如No.39、No.63等。

——既然这样,那如何防止精灵进入异常状态呢?

要让精灵避免进入特殊状态，有以下两种方法：

1、使用招式避免及解除：有招式令人进入异常状态，当然也有招式防止了，例如“神秘守护”（しんぴのまもり，招式机器20），使用后5回合内不会进入任何状态。对于使用食梦、擅于迷惑等的对手来讲，我方就一定有学这一招的精灵，以免吃亏了。除了有一些攻击后有机会使对手进入状态的招式外，也有一些是没有攻击力而直接使对手中招的招式，不想中招的朋友最好就使用“挑拨”（ちょうはつ，招式机器12），成功后对手下回合只能出有攻击力的招式，不过这招不要乱用，否则就容易被对手KO，适合防御和HP高的精灵使用。招式“reflash”（リフレッシュ）也能解除中毒、麻痹、烧伤状态，能学这招的精灵例如No.121，两只水都等。还有很多招式能防止中招的，这里不多讲了。

2、灵活使用招式反击及利用特性：有些招式是对于进入状态后的精灵有利的，例如前面提到的“虚张声势”（からげんき，招式机器42），威力70，命中100%，正在中毒，烧伤，麻痹的精灵是用这招攻击力倍增，就是变成了140的威力，威力不亚于破坏光速！所以“虚张声势”是用来进行反击的强招。有些精灵还有一种特性叫“自然痊愈”，进入状态的精灵精灵被调换后会恢复状态，十分好用，会这特性的精灵有No.94，No.121，No.143等。还有一种特性叫“根性”，进入异常状态后能够令招式威力增加1.5倍，有这特性的精灵如No.25、No.73、No.168等。也有一种特性是用来报复的，叫“同步”，进入中毒、烧伤、麻痹这三种异常状态后，对手也要进入同样状态。有这特性的精灵有No.29、No.39等。其余的例如特性“脱皮”，每回合1/3机会痊愈状态，有这特性的精灵如No.124等；特性“免疫”，不会中毒，会这特性的好像只有No.123。

——属性相克产生的具体效果如何?

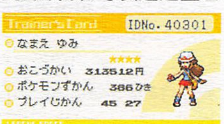
属性一共有17种，下面是打与被打产生效果的具体数量：

发动攻击	很好	不好	无效	一般
正常	0	2	1	14
格斗	5	4	1	7
毒	1	4	1	11
地面	5	2	1	9
飞行	3	3	0	11
虫	3	6	0	8
岩石	4	3	0	10
幽灵	2	1	2	12
钢	1	3	0	13
火	4	4	0	9
水	3	3	0	11
电	2	3	1	11
草	3	7	0	7
冰	4	4	0	9
超能	2	2	1	12
龙	1	1	0	15
恶	2	3	0	12

受到攻击	很好	不好	无效	一般
正常	1	0	1	15
格斗	2	3	0	12
毒	2	4	0	11
地面	3	2	1	11
飞行	3	3	1	10
虫	3	3	0	11
岩石	4	4	0	9
幽灵	2	2	2	11
钢	3	11	1	2
火	3	5	0	9
水	2	3	0	12
电	1	3	0	13
草	5	4	0	8
冰	4	1	0	12
超能	3	2	0	12
龙	2	4	0	11
恶	2	1	2	12

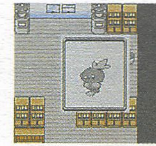
——火红叶绿训练卡的第4颗星如何得到?

首先必须得到前面三颗星，即进入殿堂、完成关东图鉴和全国图鉴(关东图鉴150只，全国图鉴380只，可以没有资料的PM是梦幻、雪拉比、洛奇亚、凤王、基拉祈、帝欧西斯)，然后在无线通讯小游戏中得到好成绩(可以通过查看墙壁上的两张海报，两种的第一项成绩均超过200即可)，便能得到最后1颗金星。



——金银版如何在游戏开始时得到3个主角精灵?

这是广为流传的秘技中为数不多的可用绝技之一，原理和复制大法相同，金银版通用，但不能用于水晶版。游戏开始时，在进入博士的门前存档，然后任意选择3只主角精灵中的1只，按博士的要求去拿吉利蛋和图鉴，回来后博士的助手会给你精灵球，去第二个城市，途中随便抓一只精灵，并到达PC中心，打开电脑，将你选择的主角精灵存入电脑，之后切换邮箱，此时系统会要求你存档，选择"是"，在二次确认的中途（例如中文版是在"存档"的"档"字刚出现时）立刻关机，再次开机后会发现主角仍然在博士家门口，而PC中心的电脑中主角兽依然存在！找博士继续索要另一只精灵吧，如法炮制2次后就能得到全部的3只主角了。



——水晶版抓凤凰和洛基亚的顺序似乎和金银版不同?

的确是这样，由于三圣兽事件的加入，水晶版捕捉神兽的条件要复杂得多，凤凰和洛基亚要在游戏第一次通关后才能捕捉。首先必须抓住四处逃跑的雷皇、炎帝，并在完成解救广播塔的任务后，到铃塔发生事件，抓住水君（不会逃走）；其次要在通关后，带上三圣兽到日比市PC中心和男孩对话，并从老爷爷那里得到安闲铃，才能进入铃塔顶层捕捉凤凰；最后在卡比兽所在那个城市从老人手中得到银羽毛，再到漩涡岛捕捉诺基亚。金银版则简单得多，只要记住抓获的顺序，金版是先抓凤凰后才能抓洛基亚，而银版刚好相反。

——红绿黄版、金银水晶版及宝石火叶版的通讯交换情况如何?

通讯交换精灵是口袋妖怪游戏的一大乐趣所在，只有通过通讯交换，才有可能得到全部种类的精灵。相同版本之间的交换问题不大，在第一个PC中心便能够实现，而不同版本间的交换需要一定的条件，整体而言，1、高版本出现的精灵无法带入低版本，例如携带金银版的精灵去和黄版交换，则会提示无法联机；2、GB（GBC）和GBA版本之间无法进行通讯，导致宝石版无法得到旧版的精灵，幸而火红、叶绿版的发行弥补了这一不足；3、金银水晶版要和红绿黄版交换必须在第4个城市的PC中心遇到正辉后才能进行，而且必须是在第三个通讯柜台进行，否则虽能联机，但会自动退出；4、火红叶绿版要和宝石版交换，则要在通关以后，完成寻找红、蓝宝石的事件方能进行；5、神兽和精灵携带物品也受到版本不同的限制，43号果实为禁止携带品。

——黄金安依是怎么回事?

黄金安侬是传说，但不是凭空想象出来的，而是有一定的"渊源"。金银版引入了闪光精灵的新要素，因此就有了闪光安侬的捕捉，正常的安

卡比贴纸被送给了一MM，马里奥贴纸又送给了另一MM，惟独这次的ZELDA太不可爱了，SO留给自己……
赵燕；16；男；710300；陕西省户县第一中学高一3班；兴趣：篮球、音乐、计算机

依由26个英文字母构成，而闪光的安侬只有字母"!"和"V"两种，这是由闪光精灵的数值限制决定的，即便用金手指，也无法改变，即其他字母不可能出现闪光的品种！这样一共有28种安侬，所谓的第29种黄金安侬是不存在的。到了宝石版，这种情况又有所改变，在原来26种字母的基础上又增加了"？"和"！"两种标点符号安侬，而闪光安侬也不再受"!"和"V"两种字母的限制，全部28种安侬都有各自的闪光型。这样从数量来看，闪光和正常的安侬各有28种。此外，进入图鉴的安侬的形状决定于你第一次遇到安侬的型号。

附录

一、口袋妖怪10大热门问题：

这些问题或多或少在以前的《口袋百问》中有提过，不过因为反复提问的人太多，这里再系统地列举出来，更具体的答案请参照以前的百问：

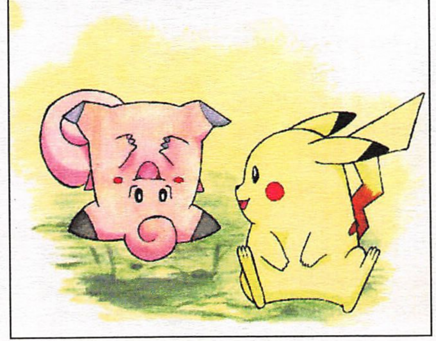
1、模拟器能联机吗－－除了TGB和NO$GMB模拟器以外都不能，也就是说能联机的只有口袋GB、GBC游戏，而GBA游戏既无法互相联机，也不能与GBC游戏联机。

2、如何得到全国图鉴－－宝石版是隐藏的，只能通过金手指实现；火红、叶绿版则在通关后当捕获图鉴数大于60，博士会为你升级图鉴。

3、如何为精灵配招－－如果对付NPG（游戏中的角色）的话，全部配上攻击力大的招式便行，如果通讯对战或网络bot，则辅助的招式是非常重要的，这要依据精灵的属性、特格等因素具体而论。

4、为何抓不到××精灵－－有以下几种可能：该精灵分布率非常低，请耐心遇敌；该精灵为某一版本专有，例如火红或者叶绿专有，只能通过通讯交换得到；尚未触发剧情，例如宝石版的3个机器人；该精灵出现需要得到任天堂的"恩赐"，也就是要通过参加日本官方组织的活动而输入一段数据才能出现，历代的最后1只精灵都是如此。

5、如何得到怪兽盒等重要道具－－这些道具的获得都是和剧情有关的，不懂日文的话有一个土办法，就是和所有的NPC对话，并沿途拾取地面上所有的道具（擅用探宝机）！



6、火红、叶绿有中文版吗－－有，但是只限于卡带，由于硬件加密的原因，至今仍无法用模拟器玩。这次火红叶绿的汉化质量非常高，不仅汉化度达到99%以上，连原来宝石版战斗中无法显示精灵名字的问题也解决了，性格、特性等细节的翻译也做得相当准确（不像以前的汉化卡是由不懂口袋妖怪的人做的，连精灵的名字都翻译得五花八门……）。

7、如何使用金手指－－金手指分为两类，一类是用于GBA主机的硬件金手指，这类金手指需要一个开机码，具体可以在生产商的官方网站上找；另一类就是常用的VBA的金手指，即Gameshark码，它有两种格式，注意在不同的功能菜单上使用即可。

8、种族值、个体值、努力值是什么，如何提升——这些数值都是口袋妖怪游戏中决定精灵强弱的要素。种族值是固定的无法改变，其数值越大精灵越强，神兽的种族值就都比较大；个体值是随机的数值，无法改变，只能在同一种类中多次筛选得到其中数值大的精灵；努力值则可以靠打野生精灵来获得，它是决定精灵成长率的人为因素。

9、游戏无法读档和无法存盘－－无法读档一般是弄错存档的格式，VBA的存档有sgm和sav两种格式，其中sgm是利用模拟器的实时存档，它能在游戏的任意时刻和状态下存档，读取方式为vba菜单栏上的"载入"；sav则是游戏本身的存档，它只能通过游戏自身的存盘功能保存，或者在模拟器关闭的时候自动产生，读取则要在游戏开始时用游戏本身的读取进度功能。无法存盘是火红叶绿版出现的问题，可以使用打了存档补丁的rom，或者利用模拟器的bios功能，如果一开始游戏没有使用这两种办法之

这一期简直太棒，不但画面鲜活，各个小栏目也是精彩无比，尤其是介绍NDS和PSP的相关报道，太好太为我们着想了，还有这次的礼物真帅。
郭泗龙；25；男；114042；辽宁省鞍山市辽宁北云铸钢厂；兴趣：运动电影、PG

一，则通关后无法继续游戏，只能从头开始。

10、如何到达隐藏地点如南岛、幻岛、8号、9号岛屿——这些是GBA版口袋妖怪在正常情况下无法到达的地点，它们在到达之前亦无法在地图上看到。除了幻岛可以在满足一定的条件下以较低的几率靠运气到达外，南岛、8号、9号岛屿都是要通过参加任天堂官方举办的活动才能去，否则就只能用金手指实现。

二、口袋妖怪宝石版官方中文名：

宝石新增加的精灵终于有正式的中文名了。想必大家都受够了不统一造成的麻烦吧，皮卡丘在中文游戏中居然翻译成"皮琼"、"厄诈"……官方的翻译还是颇受欢迎的，大家熟悉的"妙娃种子"、"小火龙"无不出自于此。

001木守宫、002森林蜥蜴、003蜥蜴王、004火稚鸡、005力壮鸡、006火焰鸡、007水跃鱼、008沼跃鱼、009巨沼怪、010土狼犬、011大狼犬、012蛇纹熊、013直冲熊、014刺尾虫、015甲壳蛹、016狩猎凤蝶、017盾甲茧、018毒粉蝶、019莲叶童子、020莲叶小童、021乐天河童、022橡实果、023长鼻叶、024狡猾天狗、025傲骨燕、026大王燕、027长翅鸥、028大嘴鸥、029拉鲁拉丝、030齐鲁莉安、031沙奈朵、032溜溜糖球、033雨翅蝶、034蘑蘑菇、035斗笠菇、036懒人翁、037过动猿、038请假王、039凯西、040勇吉拉、041胡地、042土居隐士、043铁面忍者、044脱壳忍者、045咕妞妞、046吼爆弹、047爆音怪、048幕下力士、049超力王、050角金鱼、051金鱼王、052鲤鱼王、053暴鲤龙、054露力丽、055玛力露、056玛力露丽、057小拳石、058隆隆石、059隆隆岩、060朝北鼻、061向尾猫、062优雅猫、063超音蝠、064大嘴蝠、065叉字蝠、066玛瑙水母、067毒刺水母、068勾魂眼、069大嘴娃、070可可多拉、071可多拉、072波士可多拉、073腕力、074毫力、075怪力、076玛沙那、077恰雷姆、078落雷兽、079雷电兽、080正电拍拍、081负电拍拍、082小磁怪、083三合一磁怪、084雷电球、085顽皮蛋、086电萤虫、087甜甜虫、088走路草、089臭臭花、090霸王花、091美丽花、092嘟嘟、093嘟嘟利、094毒蔷薇、095溶食兽、096吞食兽、097利牙鱼、098巨牙鲨、099吼吼鲸、100吼鲸王、101呆火驼、102喷火驼、103熔岩虫、104熔岩蜗牛、105煤炭龟、106臭泥、107臭臭泥、108瓦斯弹、109双弹瓦斯、110跳跳猪、111噗噗猪、112穿山鼠、113穿山王、114晃晃斑、115盔甲鸟、116大颚蚁、117超音波幼虫、118沙漠蜻蜓、119沙漠奈亚、120梦歌奈亚、121青眠鸟、122七夕青鸟、123猫鼬斩、124饭匙蛇、125月石、126太阳岩、127泥泥鳅、128鲶鱼王、129龙虾小兵、130铁螯龙虾、131天平偶、132念力土偶、133触手百合、134摇篮百合、135太古羽虫、136太古盔甲、137宝宝丁、138胖丁、139胖可丁、140笨笨鱼、141美纳斯、142飘浮泡泡、143海星星、144宝石海星、145变隐龙、146怨影娃娃、147诅咒娃娃、148夜骷颅、149夜巨人、150热带龙、151风铃铃、152阿勃梭鲁、153六尾、154九尾、155皮丘、156皮卡丘、157雷丘、158可达鸭、159哥达鸭、160小果然、161果然翁、162天然雀、163天然鸟、164麒麟奇、165小小象、166顿甲、167大家、168赫拉克罗斯、169铁甲犀牛、170铁甲暴龙、171雪童子、172冰鬼护、173海豹球、174海魔狮、175帝牙海狮、176珍珠贝、177猎斑鱼、178樱花鱼、179古空棘鱼、180太阳珊瑚、181灯笼鱼、182电灯怪、183爱心鱼、184墨海马、185海刺龙、186刺龙王、187宝贝龙、188甲壳龙、189暴蝾螈、190铁哑铃、191金属怪、192巨金怪、193雷吉洛克、194雷吉艾斯、195雷吉斯奇鲁、196拉帝亚斯、197拉帝欧斯、198盖欧卡、199固拉多、200烈空坐、201基拉祈、202帝欧西斯。

【结束语】：《口袋百问》进行到这里就要暂时告一段落了，通过这10期的问答，无法也不可能做到"十全十美"，但如能解决玩家在口袋妖怪系列游戏中的遇到各种疑难杂症中的一部分，我们也就感到欣慰了。百问的不足便是比较"散"，而下期的口袋妖怪专题栏目将以全新的形式展现在大家面前，那就是《口袋基地》，具体内容暂时保密。不过，大家今后有什么问题或者是心得的话可以直接发电子邮件到vipsinacom@vip.sina.com来，也可以写信给编辑部，地址是：北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部"口袋基地"栏目收。——收集全每一本《掌机迷》，就相当于拥有一套"口袋妖怪百科全书"，请大家拭目以待！

文/皮卡秋







这次请到的神秘嘉宾是和正树在同一个工作室的同事：ビエス(以后简称为“B”)。这个只是他的名字的日文写法。他个人的具体事情就先不多介绍了。OK。那么，首先欢迎您来到我们《机战天空》的演播室。这次的《机战天空》的安排与第一期不同，我们采用了一种“访谈”的方式，想以这类方式来更贴近其他机战的游戏玩家或者初学者的一种尝试。同时，也欢迎各位观众(?)给我们多提宝贵意见。本栏目的通信地址是：北京安外邮局75信箱 掌机迷机战天空收（100011）。本栏目的电子邮箱是：jhmasuji@vip.163.com。接下来，让我们继续上期的“机战基础教学”吧！

文/正树

スパロボ大戦之基础篇二 扫盲啦！

B：好吧，言归正传，上期你主持到什么地方呢？

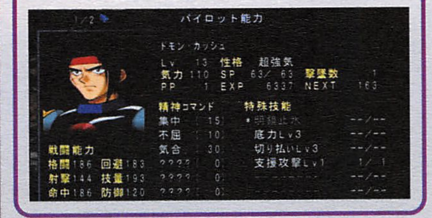
树：在上期，我们给大家大致介绍了机战的一些基本性的东西，如“什么叫机战”；近几年内的机战中，哪几款作品比较不错。在这期，我们准备继续给非机战高手，介绍机战的一些游戏系统知识。

B：啊，好吧。那我们用具体的实例来说明把，这样比较直观一些。实例就用系列最经典之一的F与F完结，和比较近期的MX来说明吧？

树：OK，我曾经在很多地方看到过，有人问这样的一个问题：

Q 技量是什么？这个又是有什么作用的？

A B：啊，一针见血啊。这是一个涉及到日语名词与游戏系统的关键词啊。首先这个词如果硬性的翻译成中文的话，我感觉没有很合适的词可以来表达。当然这个是指相对于游戏来说的，如果单独来解释这个词意当然是可以的了。这是一个对于游戏中我方战斗力起着绝大辅助作用的能力，他影响着游戏中角色的会心一击率、特殊技能发动率、一定量的伤害力补正和影响到精神中的“手加减”的使用效果等等。



树：嗯，刚才ビエス提到了两个词，我想很多初学者一定会感到有很浓厚的兴趣的吧？一个是会心一击，再还有一个是“精神”。会心一击在其他游戏作品中也有，不过，在机战中，这一个系统的变动可是分了两步走才到现在的情况的。来，ビエス来详细说明一下这两个系统。

Q 请说明一下机战中的“会心一击”系统和“精神”系统

A B：啊，这个就正好用到刚才举例的两部作品了。首先说会心一击吧，所谓的会心一击也就是CRITICAL攻击，日文写作クリティカル，出现这种攻击力后所达到的效果是完全必中而且无视对手的防御力，也就是装甲，给与敌人最大物理损伤的攻击方



式。刚才所提及的《第4次SRW》里面，那个时期的会心一击能够给与敌人2倍的伤害，但是可能是出于游戏平衡性和真实系与超级系的使用概率的考虑吧，后来在SRWF中，会心一击的攻击力被调整到了1.5倍。而最近的攻击力又再次得到了下降……降低为1.25倍，最新作MX也在其内。真不知道是为了什么……。而精神也就相当于其他游戏中的魔法吧。但是不同的是精神都是属于“辅助魔法”，也就是对于驾驶员和机体自身造成某种能力的提升来使得生存概率增加和对战斗胜利的辅助。但是在F之前的作品里曾经出现过攻击系的精神技能，但是由于非常的鸡肋，所以后期作品中也就没有再出现过了。

树：那么，我们接下来再引进一个新的名词，不过在机战中记得是在第三次（SFC作品）中正式导入进来的。当时是叫做“战意”，从机战F之后就已经改称为“气力”了。这个系统也是十分重要的——影响到一些武器的使用条件等等。那么，这气力还有一些其他什么作用呢？

Q 气力在战斗中起到一个什么作用？具体有哪些呢？

A B：又是一个对于初学者比较难理解的问题啊。气力除了在武器中起到了使用条件这样一个关键的作用以外。还决定了攻击补正、会心补正等等的细微变化。也就是说气力越高角色的攻击能力越高，同时防御力也越高。通常击毁一台敌机可以增加5点的气力（SRWF时为4点），被击中一次可以增加1点。角色中还有一种隐藏的设定，那就是“性格”分为“强气”“普通”“弱气”，强气的机师在同伴被击毁后会增加气力，弱气的会减少，普通则保持不变。GBA上的最新作D里面的一些迷你小关卡就要用到这种战术了。

树：接下来，我们先来探讨一下关于攻击力的两个十分重要的基本能力：射击和格斗。这个和武器的攻击方式也挂扣的呢，ビエス，继续麻烦你了，把射击和格斗，与武器的攻击属性的关系一并说下吧。

Q “射击”和“格斗”的重要性，和其与武器的攻击属性的关系

A B：啊，又是我啊……（私下看看没有其他人了……）嗯，人物能力比较重要的就是格斗和射击这两个了。因为机体的武器分为射线、实弹、剑、格斗等属性。所以角色的射击与格斗能力就很重要了。所谓的“物尽其用”吗，总不能让开远程射击系的机体的驾驶员学格斗吧？（笑）

1/2 武器名	攻撃	射程	命中
ヴェクターガン	1800	1~4	+15
フォースバスター	2000	3~6	+10
ナイトディメンション	2200	1~3	+5
ラインロックランチャー	2300	1~3	±0

必要氣力 ---(---)	弾数 10/10
必要EN ---(---)	クリティカル +10%
必要技能	
空A 陸A 海- 宇A	

树：呃，ビエス呀……刚才的这个是怎么回事呀？他把我的攻击给破坏了！

Q 什么是“剑切”？什么又是“盾防御”？

A B：哼哼哼……谁要你用乱舞太刀直接切过来的。当然会被我这个“LV9的切反”破坏掉了。

树：切返＝？那是什么……

B：啊，这个就是角色的特殊技能之一。切返可以以一定的概率破坏掉对方的实弹系和剑系的攻击。概率会随着技能等级的提升来提升。盾防御就是一定概率的使用盾牌防御来减少受到的伤害值，当然只限于有盾装备的机体了。而发动率也与技量有关系，前面我们有提到。



树：ビエス啊~，这个W是什么意思呢？

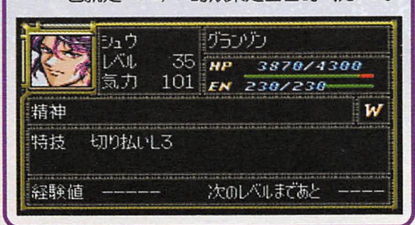
搞一个恶魔城编年史，像机战一样的，一定有很多玩恶魔城的朋友看的。（包括我）徐嘉洛；14；男；528305；广东省顺德容桂桂洲外村狮山东路珠池巷10号

雪人：那个，其实在第2期已经刊登过类似的文章了啊，也许以后还会有吧，请耐心等待吧！



Q SRWF中的两动系统的介绍

A B：W？反正不是WGUNDAM……玩笑玩笑。W也就是二次行动系统，在F之前（包括F）每个角色都是拥有可以一次行动两次的系统，你可以选择两次攻击，也可以选择移动一次后待机再进行攻击。二动的条件是机师的能力中的反应达到200时，角色属性窗口里就会亮起W的标志。但是这一设定在后来的作品里被取消了，并且没有得到"复活"。和它类似的还有"A"也就是ACE，A的效果是出击时气力105。



树：好了,回到正常的"正树"中来。2动在《スーパーロボット大战α外传》中被取消，取而代之的是"援护系统"。那么，继续有劳ビエス给这个系统做一个详细的介绍说明吧。

Q 援护系统是一个怎么样的系统?

A B：树真的很狡猾呀。援护系统从外传出现以来，不断更新，追加。是一个十分难说明的系统了哎。

最早的援护系统只是援护攻击和援护防御。等级的多少代表着可以援护几次的次数，同时，也是判断两个机体同时邻接需要援护时，谁先进行援护的一个判断条件吧。当时推出这个系统时，很多已经适应两动这个系统的FANS觉得这很舒服，加上外传本身的游戏难度就高……所以，在国内最初的反应就是如此。并且，这个系统的一个很不合理的设计从出现一直保留至今:援护攻击者没有经验值可得。

之后在机战中，援护系统仍然以基本的系统出现,和前面说的一样，两动再也没得到复活。I中的两动只是作为了一个特殊能力了。同作品，因为PS2的强大机能,援护攻击追加了一个新的模式：同时援护攻击。也就是说，画面切成两个,攻击方同时进行



攻击,不用去怕发动攻击者攻击完了之后，被击坠,援护攻击无效的情况了。这与在N64上的"合体攻击"有些相似之处。

说到合体攻击，这里也跟着介绍一下吧：系统是有一定关系的两机或者以上机体在同一个战斗屏幕中，使用一个新的"武器"名称发动的攻击，具体无视对方援护防御的特殊待遇。并且画面华丽，多半是游戏后期才出现的攻击方式。

同样是在机战I，援护攻击的方式还追加了一种：战舰援护。这并不是和"SD高达"一样的战舰先攻击，然后指挥机再攻击。这个系统是未出击的机体，在其援护武器的攻击射程范围内，战舰攻击完之后，再出来追加攻击的一种"援护攻击"方式。要说明一下，援护者在攻击之后，是有经验值可得的。

之后，在机战R中,援护攻击和援护防御的援护者的判定方式做了改变：虽然默认的援护者是和原来一样的,但是可以自己选择到底应该是谁来做自己的援护,援护的武器也可以进行选择了。

在最新的MX中,加入了支援攻击,这个是先制攻击的一种!?武器只能使用属性是"支"的武器进行攻击,且被支援者要求有"统率"的能力,统率最大LV4,也代表着可以一次让周围4机一起来进行支援攻击。援护系统大概就是这样了吧,累死我了……树,你看着办吧,给我什么补贴= =。

树：呃……补贴，一会后台再说的……嗯，最后一点。可以说是机战中也是比较独特的一个系统：修理和补给。

Q 机战中的"修理和补给"的系统的介绍

A B：其实这个很简单。在SRW中存在着这样一些特殊的机体。他们,没有高回避也没有高装甲,更是没有高伤害力的武器,那么它们的存在就没有意义吗?如果这样想,就彻底的错了。他们拥有游戏中最可怕的武器，"修理""补给"。修理,顾名思义。它可以使用此武器对于游戏中破损的我方机体做出一定量的修理，也就是hp恢复。而且这样是有经验值获得的哦（第4次S之前,当然是包含的,那时是没经验值的）!用这种方法可以使得很多驾驶员在stage15之前就获得lv99的能力。补给,也就是替其他的机体加满en和残弹数量,可以说是回主舰的强化版吧。但是和回到主舰一样,代价是气力-10。所以说，这是两个很实用的设定呢。（笑）

树：嗯，节目进行到这里，时间也差不多了（是页面空间吧……）。在这里感谢ビエス的参与，也感谢观众朋友们的收看，下期我们再见。

我的体内流淌着浪漫又热情的法兰西1/2的血液，当我看到《PG》时，我心潮澎湃……我的朋友们很爱看《PG》，有几本甚至被带回了法国——！张卉；19；女；050031；河北省石家庄市卓达书香园一区25-1-302；兴趣：GBA、旅游、交友、冰淇淋、看电影；QQ：33269234



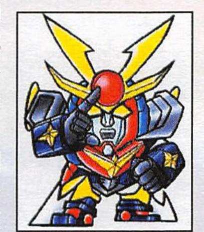
之 玩家秀场

大家好！这次我为大家带来的是机战A一周目只改EN·限界通关。大家也许会问我，为什么会选择GBA的第一作机战呢，这也许是我比较喜欢机战A吧，个人认为除了刚刚发售的机战D，最好的就是机战A吧。其实也可以做到零改造通关吧，但这样游戏时间会太长，会是正常情况的N倍。可能以后我还会挑战零改造吧。下面就和大家说一说达到上述通关所必须的条件吧。

1、尽量的提升等级，要知道AL和王牌机师的差距是很大的。等级越高，精神越多，我方优势越大。

2、尽量利用援护关系，在不改武器攻击的情况下，这是击毙其强力BOSS的有效方法之一。

3、注意尽量多收同伴，因为同伴身上一般都带有（V-VP）U和（V-VP）W等强力芯片，这对提升攻击力很有帮助。



4、向（W-UP）和八口这样的强力芯片一定要打出来。13章女主角身上的，20章最终BOSS身上的，13章的很简单不说了。讲一下20章芯片入手方法和具体步骤。方法：就是击落BOSS。步骤就是要一开始就让多蒙装备飞空芯片，主角装备（W-UP）和2片（V-VP）W，进入后其他队员用激励提升他们的气力。BOSS出现后，主角用魂攻击后，京四郎用再动，主角再次魂攻击，多蒙补一石破天惊拳应该可以解决，如果一回合拿不下，下回合它会恢复6500HP，这又增加了难度。（如果你主角无魂，京四郎无再动，那么上面就当我没有说。）



只要达到上述通关还是可以的。这次通关我方未坠一台，敌方除特定剧情逃走BOSS，也未有能出战还生还的。这从另一方面说也是一种挑战吧。机A到现在也差不多有3个年头了，望想回顾经典的玩家操起GBA去体验那一击65535的感觉吧。

云南昆明　尹俊



之 秘技堂　机战A篇

系列的传统金钱以及经验值赚取法

和系列作品一样，只要在游戏中故意GAME OVER然后在GAME OVER画面的时候按A键会进入本关战斗前的战斗配置画面，但是机师的经验值和金钱全都会保留下来。

ララァ加入方法

第8话中选择去宇宙；第9话、第11话、第12话中让アムロ与シャア以及ララァ发生战斗；11话中与ララァ战斗之前要先击坠シャア（让セイラ与シャア以及ララァ战斗也会发生对话）；第14话中先击坠シャア再让アムロ说得拉拉即可。

东方不败加入方法

第8话中选择留在地上，让多蒙与恶魔高达和师匠高达战斗并打倒它们；在ランタオ岛上的战斗中用多蒙打倒东方不败；让アレンビ　成为伙伴；18话不要打倒东方不败；19话再让多蒙打倒他。29话时东方不败就会加入队伍。

プル与プルツ-加入方法

第28话中先将グレミ－击坠；先让カミ－ユ与プル交战，双方都生存的情况下会有对话发生，之后プル就会成为同伴；再用プル击坠プルツ　的话，过关后她就会加入。



掌机移植游戏TOP20

当一款游戏在某平台上取得成功之后,其他主机的拥有者自然也希望有机会在自己的平台上接触到该作,厂商为了满足玩家的这种需求而在另外的主机上推出相同游戏的现象就被称为“移植”。

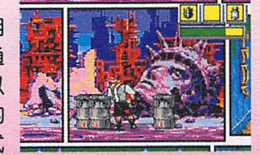
作为掌机移植作品，由于机能受限，通常都只能移植一些老机种上的经典作品。不过随着人们眼光的逐渐升高，原本的画面已经不能够再讨好玩家们了，所以强化移植便出现了，不但游戏的画面提升到了现有主机的水平，而且还在游戏里面加入了很多的新要素，而这些新要素也正是当初游戏的开发条件所限制而没有被实现出来的。就是这样，有很多很多的玩家都希望在新的主机上面看到心中的经典重现。移植虽然有另外一个不太好听的名字——“冷饭”,不过冷饭也有好吃不好吃之分的哦！下面请看掌机的HOT TOP掌机二十大移植游戏漫谈。

文:K.Blue

20 漫画地带



当初MD上顶顶有名的ACT大作漫画地带如今也移植到了GBA上，该作品讲述了一位漫画家在一次进行创作的时候，突然空间开始发生变化，漫画家笔下的邪恶人物，从漫画世界中逃了出来。由于自己老是在漫画中被英雄般的主角们一次又一次的打败，不甘心的邪恶的魔人便将漫画家关进了漫画世界中，让他也体验一下被一次又一次打败的滋味，同时不断的画出邪恶的敌人想要置漫画家于死地，而漫画家靠漫画世界中的女友和宠物伙伴老鼠的帮助，成功地打败了漫画世界中的魔人。游戏采用的是美式画风，画面的效果惊人，主角在漫画格中的冒险也成为了当时游戏的首创。



游戏的手感相当优秀，特别是通过不同的方向可以组合出多种不同的招式，而这些招式还可以组成连续技，在连续使用重创敌人时会让人大呼过瘾。但是移植到了GBA上面之后，不但画面的色彩少了MD那种鲜艳的感觉，就连那手感也变得大不如MD版。原版中主角打斗时发出的哈~哈~哼！等语音也被减少了。32M的容量竟然不能够完美的装下漫画地带，真是不得不让人怀疑到移植商的诚意。（游戏中新加入的多人模式不知道里面是什么样子？）

提到手感就不得不说。原作中那些犹如格斗游戏一样良好的手感，在GBA版中竟然一点都没有实现，游戏中主人公的动作被大幅度的拖慢，而且BUG众多，经常会出现空中移位的神奇现象。这样一来想要在GBA版中体验原作那种一气呵成的精彩表现是不可能了。一款95年MD上优秀的名作就这样被移植厂商炒成了“难以下咽的冷饭”。

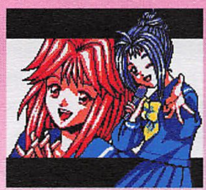
很多的朋友都为了想要重温这款作品才购入了这款游戏，而在进行游戏的时候又眼看着这款游戏让厂商如此的移植，真的是让有一种……（忍）不过,这是除了早期的“牧羊人”之外唯一能够在掌上体验到漫画地带的方法了。各位能忍一忍的话就去试试这款游戏吧……

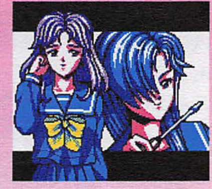
类型	ACT
原机种	MD
移植机种	GBA
移植时间	2003
移植程度	★☆
原作经典度	★★★☆

买了12期《PG》第一次写回函，本来有很多话，可惜没钱买信纸信封（买《PG》把钱花光了）。6月8日是高考第二天，也是我18岁生日，我有个愿望：6月8日考完试，我翻开14期的《PG》边角栏里有我。在这里小弟先用东北话向雪兄说：“谢谢啊”！

19 心跳回忆 文艺篇&体育篇

传说中きらめき高校中的操场上有一棵树，在毕业式那天在那棵树下如果有一位女孩向你告白的话，你们将会终生幸福，令人期待的传说，以及完美的藤崎诗织这些构成了经典的恋爱游戏心跳回忆。





恋爱养成类的经典登陆到GBC，游戏移植自SFC,移植程度相当优秀,除了画面因为屏幕的关系质量下降之外,剩下的一个不少的装在了GBC上(还增加了MINI游戏BM－打碟游戏)。游戏分为两个版本每个版本都采用了32M的大容量，而版本之间的区别就是女主角不同，社团不同而已。游戏中装载了大量的语音，特别是开头那一句清晰的“早上好，加油哦”在当时真是震撼了不少玩家呢。

心跳回忆已经成为了恋爱游戏的NO1，游戏的主人公，以优秀的成绩考入了私立きらめき高校,而让主角感到特别高兴的是她可以和青梅竹马的藤崎诗织进入同一所学校，在学校内主角结识了同班的早乙女好雄，以及学校中的10位女孩（GBC版中新加入了3个女生），在这3年中你要努力的追到一位女生，让她在传说之树下对你告白。

游戏中你需要在三年的高校时光中，增加自己的各项属性值，同时还要增加你所喜欢女生的好感度，一切顺利的话毕业的那一天就可以在传说树下接受心仪女孩的告白了。虽然游戏的内容看起来很简单，实际上并不容易。你要是在游戏中三心二意或者因为某些事情没有去和她约会的话，游戏中致命的“武器”爆弹就会出现，你要是再置之不理那么它们将会“爆炸”直接带来的后果则是好感度成为负数，也就是说你以前的努力全部都泡汤了。所以在游戏中掌握恋爱技巧以及全力的去追一个女生才是真正的心跳恋爱。

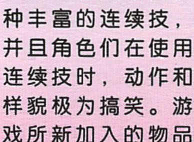
GBC上面的心跳回忆没有出现以前，最有名的是一款名字叫做口袋恋爱的游戏，由于游戏的容量问题，只能够通过选项来决定你的目标。心跳回忆出现之后，玩家们终于可以随时随地自由的“恋爱”了。心跳回忆所散发出来的青春，相信可以让各位玩家们找回以前初恋的感觉。

类型	恋爱养成
原机种	SFC
移植机种	GBC
移植时间	1999
移植程度	★★★★
原作经典度	★★★

18 口袋战士

有着搞笑风格的CAPCOM格斗作品，以往CAPCOM制作的格斗游戏基本上都采用的是6式按键。而口袋战士这款作品的按键设定却和以往有着很大的区别，游戏中按键设置为3个，包括拳（P）脚（K）以及特殊攻击键（S）(必杀技以及吹飞攻击的使出)，虽然按键减少了很多，不过玩家们可以通过拳脚的按键，组合出多种丰富的连续技，并且角色们在使用连续技时，动作和样貌极为搞笑。游戏所新加入的物品攻击也是十分有趣，游戏中会出现很多不同的物品，角色们可以将它拾起并且使用它们攻击，攻击的方式也多种多样，包括毒气攻击、香蕉皮攻击等等。口袋战士中登场的人物除了八位街霸角色之外还加入了恶魔战士与WARZARD中的角色，这十二位角色的招数上虽然与原作相比减少了一些，但由于新系统的加入也使得游戏变得十分好玩。







WS版移植的非常好，原版中的按键连续技在WS上都可以使出，让玩过街机版玩家印象最深的应该是，桑吉尔夫前前P后，被打中的对手绕地球一圈的搞笑表现

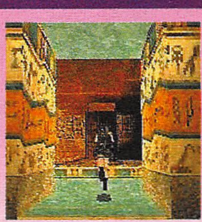
类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	WS
移植时间	2000
移植程度	★★★☆
原作经典度	★★☆

姜晓；18；女；430081；湖北省武汉市青山区红卫路116-24-3；兴趣：学习、考试、再学习、考试之余看《PG》边玩游戏；QQ：87580370
雪人：喂喂，你到底是男还是女啊？莫非是男扮女装？

吧？不过由于机能问题这些角色攻击的细节并没有移植到WS版中。WS版很好地再现了街机版中的宝石收集系统，通过打击敌人收集不同的宝石，加强3种招数的等级，当等级达到最高时角色的能力将大幅度的提升，等级并不能够保存到下一回合，而且你在受到攻击的时候宝石还会让对手打出体外。原版中宝石分为红、黄、蓝三种，到了WS版上由于是黑白屏幕的关系使得宝石只能靠形状来区分。而且WS版取消了原作幽默的物品攻击，实为一个遗憾。

17 古墓丽影初始





古墓丽影这个游戏让EIDOS成为了欧美的一线游戏大厂，同时也让全世界的玩家们在PC上面领略到了真正3D游戏世界的魅力。从早期的鬼屋魔影一直到如今的生化危机、寂静岭等游戏作品，大多数都是以动作要素和复杂的故事情节来诠释AVG这个理念的。而AVG的另外一个部分－解谜，却没有能够很好的体现出来，而古墓丽影却恰恰的将重点放在了解谜的部分。游戏中一共15关，从早期的维卡巴玛城一直到游戏结尾的大金字塔，每一关中都用3D引擎为玩家们展现了庞大的古墓世界观。

该游戏的移植效果可以说得上是十分优秀，除去一些硬件机能的问题之外，剩下的可以说是完美移植，游戏中流畅感十足，并不会出现拖慢的情况，而且N－GAGE的按键也正好对应古墓丽影的按键操作，再加上可以自己调整按键的设定，使得古墓丽影成为了N－GAGE上面的优秀游戏之一。

游戏的故事讲述了劳拉接受了博士的委托去寻找失落在世界各地Scion碎片，Scion有着一种神秘的力量，使用它据说可以了解到这个世界一些不为人知的秘密，以及获得世界上最顶尖的知识力量。邪恶组织的首领Natla也想得到这块Scion，便派出皮特（另外一个宝藏猎人）去寻找。二人相遇的时候便是正义与邪恶相对的时候，皮特在死的时候说出了Natla需要Scion的最大目的便是，要用它的神奇力量制造出更加优秀的变异怪物，在得到最后一块Scion的碎片后，劳拉遭到Natla和手下怪物的偷袭，失去了Scion。命运的安排之下劳拉并没有因此死去反而藏在了他们的回程的船中,最终当劳拉在Natla的实验室中看到Scion时,它已经成为了制造异型的核心了。愤怒的劳拉拿起手中的双枪将Scion打了个粉碎。Natla的金字塔因为失去了核心的缘故坍塌了,而此时的劳拉则在金字塔意外与已经变成了怪物的Natla展开了最终的决战。

游戏利用故事交代出了世界各地的神秘遗迹，并且巧妙的将它们结合成为一个整体。游戏中所出现的各大遗迹都包含了巨大的解谜要素，并且游戏中的动作成分也是相当之多的，利用劳拉敏捷的身手解各大古墓中的谜题，游戏中的敌人少的可怜，往往会出现子弹上千发没有使用的情况。在N－GAGE上进行游戏的时候，可以轻松的使出各种各样的攻击方式，方便程度并不差于PC（毕竟是手柄感觉就是比键盘舒服）。

在这里先向使用N－GAGE将古墓丽影通关的朋友们说一声：“耐力可嘉”，我在进行游戏的时候,每一大关基本都能听见劳拉小姐掉下深渊那种痛苦的喊叫声（－_－！），所以在进行游戏的时候基本上每一关都要SAVE上五六次以上,才可以过关。最后通关的时候终于体会到了某人在玩过某款游戏后那种轻松的感觉。

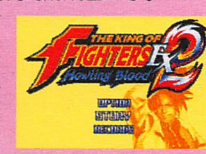
类型	AVG
原机种	PC
移植 机种	N－GAGE
移植时间	2003
移植程度	★★★★
原作经典度	★★☆

16 拳皇EX2 新血

当SNK的官方网站，放出了要将KOF系列移植到GBA上面的时候，老拳皇迷们全部都热血沸腾了，随着官方网站的不断更新，展现在玩家们眼前的是不同于GB版热斗的Q版人物，和街机版一样的版面设计，以及DC版99的原创场地。看了这些玩家们越来越期待GBA上面的拳皇作品了。2002年拳皇EX在万众期待的情况下发售了。但是游戏的质量和玩家们的期待相比

谣言：据PG内部人员风林传雪人本是有脚的。只是时不时说飞月的坏话。在飞月被迫情况下……，此后没脚的雪人却吃着有脚时的食量。所以现在的雪人都胖乎乎的（严自雪人茶室的消息，前方记者最强逃兵报道）。雪人有空喝茶，化了可别怨我。

之下，简直相差甚远。游戏不但BUG多多，格斗游戏最重要的手感，在EX上完全找不到。使用招数打在角色身上时，那种感觉就像是打在了棉花上，软软的让人兴趣全无。这款作品唯一值得称赞的地方就是精明的游戏画面了。





相隔数月后SNKPLAYMOER网站上又放出了GBA版拳皇EX2的消息。从画面上来看是移植自街机版的KOF2000，因为有了第一作的刺激，众玩家们也并没有去关心什么。2003年一月一日,拳皇EX2在沉默中发售了，其副标题为新血。就如副标题所说，该游戏就像被注入了新鲜的血液一样，整个游戏都脱胎换骨了。游戏不但加入了众多的新原创角色,还在系统上针对GBA做了一系列的改良,手感、操作以及KOF的招牌语音都回来了,而且游戏的容量仍然是64M（可想而知1代的制作厂商并没有下功夫在里面）。MMV（这款游戏的监制为KOF94的制作小组）给了KOF玩家们一个很好的交代。

游戏中的总出场人物为23人,将所有的人物等级全部升到LV8就可以使用最终BOSS忍,再使用忍LV8通关之后就可以使用他的变身体“暴走忍”,EX2的隐藏要素与1相比大量的增多,而且游戏的BUG也是减少了很多,很多处都与街机版一致。一代中正统的连续技可以说是不存在,而EX2中却有着和街机版KOF2000相同的连续技,基本上街机中可以实现的连续技在GBA版中都可以一一实现,这才使得EX2成为了掌上的对决的最佳武器,就连本书上的封神榜栏目中,都有来自关于各地玩家们的KOFEX2连击研究,还有好多的玩家也是为了这款游戏才购入的GBASp,这款KOFEX2的成功不但让玩家们从新认识了掌机上面的拳皇,同时也让MMV公司大逆转后所制作的KOFEx2印在了玩家们的脑海中。让我们一起期待KOFEX3的发售。也许……

PS：关于EX2的研究不久后还会有更惊人的消息出现，具体还请大家关注封神榜...

类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	GBA
移植时间	2003
移植程度	★★★★
原作经典度	★★★☆

15 拳皇R1andR2



当初以一句“GAME OVER BOY”出道的NGPC，并没有实现它那豪言壮语，和其它的掌机一样，都败在了GB的手下。看着这些掌机大厂的失败，不得不承认任天堂的战略的“厉害”，不过，光看SNK自己，也并没有给NGPC太多的“幸福”，不但厂商加入的极少，就连游戏也基本上都是本社自己的看家作品，太过于相信自己实力的SNK也是使NGP失败的原因之一。虽然是这样，但是这款NGPC上备受期待的作品还是让很多的人，乖乖的掏了腰包。一款是同黑白NGP推出，另一款则是同彩色的NGP推出。当玩家们入手后,感觉到的则是一款真正属于掌机上面的拳皇GAME，优秀的手感，和街机版相同的MID音乐，可爱的Q版人物，除了没有语音之外，剩下的都是给拳皇迷们的最好礼物。



和热斗不同的是，由于机能的缘故。使得游戏拥有了不同于GB的优秀手感，此外SNK在对NGP的摇杆设计上也是下了功夫的，玩过的朋友街机上面的一招一式以及连续技几乎都能够在NGP上实现，拳皇R1是移植自KOF97，而则是彩色版本的KOF98，游戏的场景都是大家所熟悉的画面，SNK还真对掌机新加入了，如世界巡回赛，道具收集等有趣的设定。这样一来，大家就能够在NGP上面体验到与街机所不同的拳皇游戏了。记得当初高中时，班上有几个不太喜欢玩掌机的同学，但是他们都很喜欢街机上面的KOF系列，某一天在电软上看到了关于NGPC上面拳皇游戏的介绍，大喜的他们不惜重金通过邮购的方式，购入了NGPC＋拳皇R1andR2。入手后不约而同地大叫出“小－小街机啊”。的确这就是拳皇的魅力呢！

类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	NGPC
移植时间	1998-1999
移植程度	★★★
原作经典度	★★★★☆



14 饿狼传说Sp





当初的格斗市场所有的荣誉都被CAPCOM的街头霸王2摘走，很多厂商都开始疯狂地模仿，以及在原有基础上加深从而转化成新的格斗游戏，不过大多数都是以失败告终，留下来的作品都是那些具有自己独特魅力的作品，SNK的饿狼传说就是这其中的佼佼者之一，同时也是SNK正式向CAPCOM挑战2D格斗王者的第一步作品。它有着如：特瑞、安迪、东丈、不知火舞等个性鲜明的人物，还有不同于街头霸王的招式。人物魄力十足，给当时的玩家们留下了深刻的印象。

此作也让TAKARA不失时机的移植到了SEGA的GG掌机上，几乎接近于完美的移植使得GG借着饿狼传说的风，得到了一点市场占有率。当时在掌机上面能够玩到如此素质之高的游戏并不多，这也是很多人购买它的原因，游戏并没有故事情节，因为此作只不过是前作2代的加强版，不但可以直接使用2代BOSS克劳撒，而且龙虎之拳人气角色，最强之龙坂齐良也可以直接使用，而且实力不容小视。小小的GG屏幕上面人物并没有失去他们原有的魄力，反而会让人有一种亲切感。

人物的招式并没有在游戏中作任何的筛减，一些角色所独有的BUG也保留在内。当各位玩家在GG上面看到各大角色使出各自的必杀技时会不会有一种热血沸腾的感觉呢？虽然GG输给了GB，但是如果要是在游戏上面做一个对决的话，当时的此作绝对是掌机中最强的杀手锏。

类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	SEGA－GG
移植时间	1994
移植程度	★★★★
原作经典度	★★★☆

13 怒之铁拳2





MD上面优秀的原创作品系列，早期的1代以及2代都在街机上面出现过，也正是这两作让人们开始认识怒之铁拳系列，当年CAPCOM的快打旋风成为了ACT时代的代名词，并且一连出了三作，当时各大厂商纷纷模仿快打旋风推出自己的ACT游戏，可是有些游戏中的模仿成分未免太重了一些，放到市场上根本就无人问津。而当时的SEGA公司也推出了自己的ACT游戏名字就是“怒之铁拳”，1代推出后市场的销量并不是很理想，后来开始转头在自己的家用主机MD上面开发此游戏的续作，1992年2代推出了，游戏在1代的基础上增加了新的人物SKATE和大汉MAX,并且增加了人物的必杀技，而且使出的方法也是十分的简单，游戏手感极强，并且还有连续技的设定,在当时被评为MD优秀ACT之一,1993年世嘉为了对抗GB强有力的攻势，便将怒之铁拳2移植到了GG上，游戏中人物做了筛减，拿下了MD版中的大汉MAX，除了画面之外，GG版的怒之铁拳2已经几乎接近于原版了。

游戏中良好的手感得以保留，使得玩家们在GG上同样可以使出丰富多彩的连续技攻击，由于是移植版，所以GG版的音乐仍然由古代佑三负责，根据GG的音源系统做了一些调整之后，MD版的大部分音源都还原在GG版里面了，每关胜利后的音乐仍然是那么好听。由于GG版的按键只有2个，所以游戏中将使出超必杀的方法变成了前加AB，另一个必杀则改成了后前B，必杀2使用后角色并不费血,从而降低了游戏的难度,并且在GG的移植版中改掉了MD版上最大的BUG－在角色手拿武器的时候,抓敌人,武器会掉到地上。游戏在GG上发售后反响强烈，曾被评为GG10大游戏之一。

类型	ACT
原机种	MD
移植机种	GG
移植时间	1993
移植程度	★★★
原作经典度	★★★☆

12 热斗KOF95and96

此款游戏，在GBの不灭的传说中已经提到过了，不过要是说起GB上面移植作品的话，就不得不再一次的提到这两款优秀的作品。移植程度虽然不高，毕竟机能的限制摆在那里，不过TAKARA还是巧妙的将原人物的招式保留并加以Q版化的移植到了GB上。游戏虽然Q版化但是人物的招式还有必杀技仍然魄力十足，让人大呼过瘾。

一天，我去坐公交车，跑到站台时，车已经开起来了，我就追呀，边追边喊：“师傅，等等我，师傅，等等我”！这时，从车中探出个头，深情地对我说：“悟空，别追了”。贾戴搏龙：16；男：225009；江苏省扬州市文汇路石油新村西区13栋503







游戏中连续技的设定虽然与街机不同，但是仍然可以使用出很多GB版所独有的连续技，如热斗96中的八神的99削风，95中的拉尔夫MAX无限机炮拳，等等的独有招式使得GB版的热斗系列大受欢迎。热斗95和96的游戏设定依然和街机原作一样，出场人物由于一些原因的少量减少之外，还为了弥补人数的不足新加入了部分隐藏角色，新加入的角色也是GB版中独有的，热斗95加入了侍魂中的娜可露露，而96中则加入了以天狗名义登场的阪齐琢磨（究级角色，不论是必杀技还是普通招数都强于其他人）。使用的方法则是TAKARA的经典秘笈select20下。另外游戏中的角色插画也是十分优秀，虽然是Q版的人物，但是仍然保留着有原人物的性格，如酷酷的八神，成熟而美丽的不知火舞，可爱的麻宫雅典娜等等.....

游戏的操作由于GB按键的限制由4键简化到2键，轻重拳则是根据按键的时间来决定的，（GBA版的拳皇EX2也有2键设定，虽然性质不一样，但是可见其经典程度之高）游戏中的必杀技和招数也对GB进行了一些调整，一般玩家更容易使出，最有特点的则莫过于热斗95中卢卡尔的632148B。此游戏在国内玩家中反响热烈，几乎有GB的玩家都玩过或者拥有此作品，但是使用GB对战过此游戏的玩家们，却是很少。对战该游戏的乐趣在某种程度上来讲并不低于街机，如果说街机上讲究的是格斗技巧以及冷静的心态的话，那么GB上面的热斗则讲究的是人物的强度以及对无赖招式的熟悉程度（这两款游戏曾经是大学寝室中的打赌极品）。

不同的游戏有着不同的乐趣，而GB版的热斗KOF系列会让某些人记一辈子吧^_^。

类型	FTG
原机种	ARC
移植机种	GB
移植时间	1995/1996
移植程度	★★★
原作经典度	★★★☆

11 幻想传说

在十年前魔王达奥斯统治着和这个世界相关的时空，人们都在达奥斯的暴行下生存，终于在一天里,四名勇者出现并肩负起打败达奥斯的使命，决战开始了达奥斯的力量比他们想象的更加强大，眼看勇者们一个个地倒下，人类又将回到以前那如噩梦般的生活中。千钧一发之际，一位勇士趁着达奥斯使用空间术积攒能量的瞬间，用尽全力使出“万雷”。受了重创的达奥斯利用时空魔法逃出了战斗。

受到重创的达奥斯回到了自己的藏身之所，没有想到勇者们正在那里等待着这个邪恶的魔王，“你，你们为什么会在这里……”话还没有说完的达奥斯被封印之链封印在了石棺里，就这样祖先世世代代的使命在这里结束了，但是我们的命运却刚刚开始……

就是这样的开篇让我们永远记住了超任上面最强的RPG游戏之一“幻想传说”，48M的大容量 全语音。全手动的战斗操作,在以往的RPG历史上都是不敢想象的,也正是从此才让“传说”成为了一个系列。这款游戏最大的亮点就是战斗，战斗结合了ACT的部分要素并引入了连击系统，招式可以自己设定，简单的通过上下 左 右使出强力必杀技，战斗可以操作主角一人，并且可以自由设定NPC角色的相关动作，与其配合好的话，打出99连击绝对不是问题。

游戏移植至PS上的加强版，由于卡带容量的关系，PS版的一些小游戏和支线剧情都删掉了，不过GBA版上仍有自己独有的支线剧情。SFC版那首经典的主题歌仍然被保留在内，此外能够随时随地体验游戏中庞大的剧情也是GBA版值得期待的地方。不过游戏真正发售之后，玩家们的失望远远大于先前的期望，游戏的精华，战斗部分。由于制作不足的关系，导致大幅度拖慢，虽然可以通过关掉音乐及音效来改善，但是拿前作换装传说2与之相比玩家们便可知一二。虽然抱怨了游戏的速度，





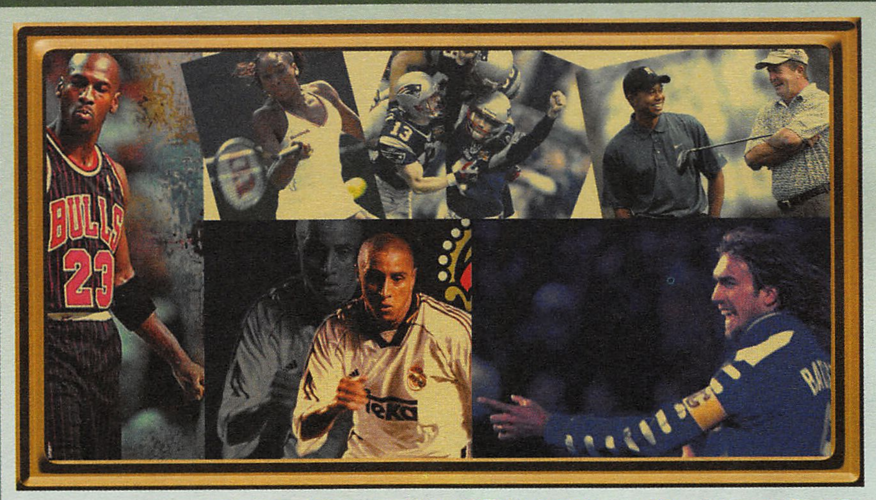
但是幻想传说其优秀的品质还是非常值得一玩的，故事的设定围绕着善与恶，讲述了主角古雷斯在15岁生日的时候父亲送给他一条项链作为礼物，那条项链就是封印魔王达奥斯的项链之一，敌人为了抢夺项链将克里斯的村人全部屠杀，古雷斯和好友切斯塔由于外出狩猎从而逃过一劫，古雷斯的身上有一条项链，而另一条已经被抢走，敌人抢夺项链的目的就是为了将10年前遭到封印的魔王达奥斯复活,为了找到杀父的仇人以及阻止这一切的发生，古雷斯与好友切斯塔踏上了漫长的旅途。游戏将现代、未来、过去三篇利用同一条主线串连在一起，来自不同时空的角色联合起来共同对付魔王达奥斯。这样的故事设定真是十分优秀啊。

当年幻想传说给玩家们的第一个惊喜就是插上卡带，打开电源时，电视里说出的“这世界如果还有邪恶的话，那么便是人的心”而今这份惊喜多年以后能够在GBA上从新的感受到，这对于老玩家来说是多么珍贵的礼物啊!

类型	RPG
原机种	SFC
移植机种	GBA
移植时间	2003
移植程度	★★★☆
原作经典度	★★★★

未完待续

我要的不是让人刮目相看的BT记录，我一直寻找的是痴痴傻傻地榨取掌机快乐的感觉：简单快乐的玩。同时也在寻找对GBA痴傻的知心者。
王建；17；男；430020；湖北省武汉市石乔口区第65中学高二7班；兴趣：A · RPG、上网



GBA经典球类游戏评析

"GAME"一词对于我们玩家来说再熟悉不过的了，很多人第一个认识的英文单词就是它。在英语里，GAME作名词时除表示"游戏"外，还被解释为"比赛"，其复数更有"运动会"、"比分"、"比赛规则"的意义。因此，无论在哪个游戏平台上，体育类游戏都是必不可少的。并且只要是喜欢游戏的人，多多少少都会喜欢一些体育运动，这二者从文字到现实，结合得越来越紧密了。

球类运动是整个体育项目大家庭中最受欢迎的，其中足球更是被称为世界第一运动，每年球类的各项赛事吸引的观众都是几千万甚至上亿的，如此高的人气也映射到了掌机的球类游戏上，现在，请屈就随着在下笨拙的文字领略一下这片能令人情绪高涨的世界吧。

文/贵阳 黄巍



足球运动类经典游戏

FIFA 2004

乘着EA老大哥称霸全平台的东风，FIFA来到了主流掌机GBA平台。在世界第一软件商强大的制作能力下，掌机上的这款系列最新作"FIFA 2004"的表现令人满意。

掌上的FIFA 2004游戏界面和菜单完全是PC版本的风格，在那方寸点儿大的地方能看到这种效果的确让人感到愉快，各类选项也几乎没有缩水地继承了过来。尤其值得一提的是Pitch Type，也就是球场类型，看得出来，制作人员在这上面花了很大的功夫，Hard场地较快的球速，Soggy场地的粘和涩，Icy场地滑溜的手感都有着一定程度上的体现，画面表现很到位，基本上可以一眼就认出场地类型。

开赛之前对球队的调整是足球游戏必不可少的环节，本作中能进行的是球员的更替和阵型的调整，前者包括普通的更替以及重要位置的队员任命，在这期间还能查看球员的各项能力数值，虽然每个球员都有独特的能力值，但是在球场上的体现并不明显，这点比较令人遗憾。而后者不但能进行诸如4－4－2之类阵型的调整，还能在确定整体阵型后进行微调，也就是具体选择注重攻击、防守还是普通，其中攻击还分为Attacking、Attacking+，防守也有Defensive、Defensive+。这些精细的设置让人对一贯感觉很是粗糙的FIFA系列有了一个全新的印象。

虽然我知道小编们看信看不过来，可是我加上这次已经寄了12张了呀！难道真的要让我跳楼吗？愿所有玩家心想事成（特别是没铁的玩家）。
张继；13；男；154002；QQ：356641420；兴趣：GBA、音乐、漫画、上网、唱歌、模型、日语、跆拳道、拉丁舞

正式在球场上展开球赛后，同屏显示的球员人最多时能达到十来个，再衬以球迷的呐喊声，赛场的气氛被烘托得相当不错。但是，请玩家先别兴奋，这些表象的背后隐藏着一个大BUG：球场上真正被赋予了AI的球员不过三四个！这意味着没有被切换为控制的己方队员几乎不会对球产生应该有的反应，球滚到脚边却毫无动作的情况经常会出现，为了弥补这个BUG所带来的负面效果，需要玩家非常频繁地切换控制的队员，在跟World Class级别的对手交手时更甚，几乎不能有一点松懈。比赛中随时都能按下SELECT键进行REPLAY是FIFA 2004的一大特色，在紧张的比赛中途小憩一下的感觉很是不错。

FIFA系列另一个吸引人的地方就是几乎囊括了国际上全部的重要赛事，并且球员全部实名登场，本作的球员资料更新到里瓦尔多离开AC米兰之前，如果对他的离开感到惋惜的球迷可以在这里得到一点补偿。



↑标准样式的FIFA菜单，从选项上看本作可以联机对战以及跟NGC通讯。



↑细微调整不可或缺！

实况世界足球口袋版

这部作品并非由KONAMI亲自操刀制作，不过既然挂着实况的大名，成品究竟能达哪种程度还是挺令人期待的。

游戏主菜单用色清新淡雅，也许是为了跟这种色调相包容，可以选择的选项不多，只有友谊赛、国际杯、P.K.和选项，其中的国际杯就可以大致等同于联赛模式，有一些育成的味道。选项菜单中只能进行比赛时间等少量的设置，难度和场地是不能随意选择的。

在深入游戏后，本作中各种精彩的系统令人眼前一亮，起初那种简单的菜单设置像是在为这些丰富的内涵做铺垫，那种感觉就像是少年漫画中沉积的力量爆发出来的热血情节，一下子就把人的积极性调动了起来。

先来说说游戏对细节的处理，开始比赛前，哪支队伍先攻不是随机决定的，决定方式跟真实的比赛一样：抛硬币，之后还能选择攻击方向。游戏中会有进球后球员的欢庆场面，一些特色人物的特设动作也有所收录，不过不知怎么回事，笔者看着这些小小的角色做出那些动作实在令人觉得滑稽，有时即使是自己被灌了一球，看见他们的POSE也会笑出声来。

队员调整、阵型设置、作战设定以及设置需要盯防的对方球员是实况口袋版赛前和中场休息时球队调整的四大利器，这当中的每一项系统都能对球队作出细致而精确的布署，并且这些安排CPU基本上都能准确执行，再加上中场休息时也能进行调整，所以即使赛前作出了不妥当的安排，在这时也可以利用这些强大的系统尽量去弥补。这样，在本作中就可以把真实世界中的球队改造为符合自己要求的队伍，育成的要素就体现在此处。

实况口袋版的赛场画面采用斜45度倾斜的方式来表现，人物比例大概有FIFA的两倍，所以同屏人数不多，这两者相结合的画面效果虽然够魄力,但是真实性稍显不足，需要适应。比赛中配有解说，每当出现高潮时解说都会大叫大嚷，这跟国外的专业解说员是一样的。

本作传承了实况系列细腻的操作系统，BUG极少，无论是传球、盘带，还是任意球、点球以及射门，都需要玩家稳健、精确地进行控制，习惯了FIFA那种半自动的传球和射门，刚接触本作的这些特点时也许会有些不知所措，不过只要时间一长,手动的优点就会开始让人着迷,这里面可以挖掘的东西实在太多了，往往一钻进去几个小时的流逝都会让人完全没有感觉，这里友情提醒一下,不要太过沉迷于此哟。



↑赛场画面,其实玩久了就会觉得这种表现形式不仅魄力大,而且更容易操作。



↑抛硬币的小系统，这款作品对细节的安排非常人性化。



メンバー設定

↑及时进行球队调整也是取胜法宝！

胜利十一人

这款作品由KONAMI TOYKO亲自制作，发售后在众多掌上足球游戏中一直处于人气很高的地位，几乎是只要说起掌机的足球，就必定会提到本作，笔者俗人一个，自然没办法超脱出这个现象。

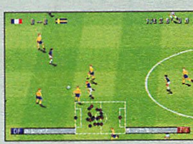
因为胜利十一人和实况口袋版都是隶属于KONMAI旗下，所以游戏启动时的各类版权画面完全一样。正式进入游戏，主菜单足足的八个项目倒是让人产生了不少探索的兴趣，主要项目"比赛模式"、"联赛模式"、"杯赛模式"、"国际模式"、"俱乐部联赛模式"、"训练模式"每一项都不简单，WE始终还是WE，它的出色到底是标题画面的奇怪所无法掩盖的。

个人认为联赛模式是比较有新意的，在这个模式里，可以自行选择16支国家队编成四个小组进行国际杯比赛，玩家不但能亲身参与到其中的任何比赛，还能像大赛组委会一样对赛事进行一定程度的控制，满足了各人对足球的不同需要，玩起来十分爽快。

游戏的实际操作只有用精彩才能形容，尽管它的画面跟FIFA和实况口袋版比起来差距很大，人物极度微小，看起来很是费眼，但是跟那值得反复玩味和研究的操作系统一比较，它们只能被无视，丰富的过人和传球技巧、多变的AI都让人大呼过瘾，掌机上最强大的足球游戏非《胜利十一人》莫属。



↑这标题画面真的跟WE很不相配……


↑"较小可爱"的球员以及看上去" μ =0"的草地。





↑很有新意的联赛模式。

棒球运动类经典游戏

海贼王 棒球进行曲

"世代传承的意志、时代的变迁、人的梦，这些都是挡不住的，只要人们继续追求自由的解答，这一切都将永不停止！"

早已记不清把这段话听了多少遍，只知道DVD买来后尽管时常十多集连放，但每一次都不曾在主题曲时按下快进键，能让自己如此毫不厌倦听下去的原因，我想就是自己跟路飞等人一样，都有一个梦想吧。

"我只相信未来，即使有人笑我也无所谓。"

"男人没有梦想就不能存活。"

"人的梦想，是不会终结的！"

对于这款用ONE PIECE作为背景的棒球游戏来说，BANDAI也许是觉得凭借原作的人气，销量有所保证，因此放松了对游戏品质的要求，这样，一款跟原作在动漫界王者地位毫不相称的二流作品诞生了。

轻飘飘的手感是游戏的一大特色，一场比赛下来，玩家往往是身心都跟着轻飘飘的，还差一点就能进入梦乡。BGM干燥乏味得令人心

↓一直觉得能看到ONE PIECE这部作品是非常幸福的，男人的梦想就要去追，不停地追，直到到手为止。








没有GF的日子只有GBA陪伴，没有GBA的日子只有《PG》陪伴，如果没有了《PG》？那就是世界末日了，无聊时翻开VOL.12，《游戏王·双六》中的那个黑暗女魔术师是我的GF就好了，到时我就是黑暗魔术师了！角の弦；18；男；526020；兴趣：滑板、GBA、听音乐

烦，剧情更是苍白空洞得让人提不起丝毫兴趣，总之《棒球进行曲》唯一吸引人的，就是那些角色的存在了。

游戏的系统设计得残破不堪，只要抓住规律，基本上对付所有的队伍都能以几十比零的成绩获胜，如果各位还有兴趣，也许在关掉音乐之后研究研究怎样打出最高分可以抚慰一下BANDAI给自己带来的创伤。

力量职棒口袋版系列

说起来口袋棒球系列在GBA上的四部作品画面的进步都不大，最多也就是画风更为细腻，更加精美，这一点与机战系列颇为相似，Q得非常厉害的角色给人玩世不恭的印象倒是一直在加强，看着他们手拿球棒在场上一本正经的样子让人不由得心情愉快，可是到了比赛开始，随着专业级的捕手嗓音以及卖力的球迷呐喊，再辅以美妙的手感，自己那颗对棒球充满期待的心总算得到了满足。

经过四部作品的锤炼，口袋棒球系统方面的丰富和完善已经日趋化境，作为系列顶梁柱的故事模式在基本骨架不变动的情况下被添砖加瓦到了一个新的境界，妙趣横生的MINI游戏、幽默爆笑的故事情节、值得细细把玩的系统要素为玩家反复游玩提供了动力，如果说因为对棒球这项运动的不了解而错过这些实在是一件遗憾的事情。

如果哪位玩家对棒球十分感兴趣，也请不要因为这些Q版的人物而让你放弃对它的尝试，实际比赛系统也是口袋棒球的重头戏，它对真实棒球运动的模拟并不逊色于那些纯粹的棒球游戏，并且日本国内很多强队都有收录，比如甲子园决赛的常客阪神老虎和巨人，队员都是实名登场，光是想想就觉得兴奋。

下面让我们来大致了解一下力量职棒口袋版在GBA上四部作品的情节：

力量职棒口袋版3：棒球技术了得的主角和朋友龟田转校到了评价很差的极亚久高校，他俩将这里的棒球部重建，经过队员的努力拼搏，他们在甲子园取得胜利。但是，站在人生顶点处的主角，却跟一个丑女结了婚，之后没多久就死掉了。3年的岁月转瞬即逝，龟田和一个博士将主角以机器人的形式复活，可是有得必有失，主角失忆了……

力量职棒口袋版4：主角在日出岛不小心跌倒时碰翻了身旁的慰灵碑，之后在日出高等学校的校友相继失踪，鬼婆婆告诉主角，他当时碰倒的慰灵碑之下埋葬着一位极度渴望进入甲子园的学生，只有主角将日出高等学校球队带进甲子园，奇怪的事才不会再发生。

力量职棒口袋版5：小杉优作是去年棒球界的新人王，今年斗志满满准备向更高的目标挑战。就在小杉离开记者准备去参加比赛时，笨手笨脚的主角狠狠地跟他相撞了，不仅如此，他俩竟然互相交换了身体，百般无奈之下，小杉优作只能重新开始奋斗……

力量职棒口袋版6：这次主角的出场相当酷：一个小巷子里突然出现闪电，接着主角徐徐走出。原来主角来自未来，他到这里是为了找到一起凶杀案的凶手，之后为了工作方便，他加入了棒球部。



篮球运动类经典游戏

迪斯尼全明星运动——篮球

迪斯尼全明星系列的运动游戏不推出则已，一推出就是全平台一大堆，对这种量产的游戏，自己一般不会对其抱有任何期待，即使它的主角是从小陪着我们长大的米老鼠、唐老鸭，在荧屏上风光无限的它们，到了游戏的地盘，好像也只是在《王国之心》中有着杰出的表现。

游戏中的比赛采用两人制，尽管人数已经很少，但最常出现的状况就是对手看似不大的身躯却能阻挡住几乎四分之一的球场宽度。而在Challenge模式里，对手的AI十分低下，时常带着球对着观众席不做任何动作，难道那里有什么新鲜的事情发生吸引了它的注意？

风林的体形可以去做增肥广告，效果极佳！雪人的构造可以去做“雪人召唤兽”，放“雪球于本”。飞月的神秘可以去做“忍者”，来无影去无踪，一路忍杀帅哥。 何俊杰；17；男；210012；QQ：23023210

抱着冒险的心情，我开始尝试游戏中的迷你游戏和训练模式，万万没想到的，这两个部分竟然才是这款游戏的精华所在，估计厂商也知道要在GBA上面实现精彩的篮球对局十分困难，所以就剑走偏锋，把汗水都挥洒在了这两个部分里。

迷你游戏共有六个，其中的四个是需要使用那个糟糕的赛场系统进行的，剩下的两个，分别是"3－Point Contest"（三分球比赛）和"Free Throw"（投篮比赛）。前者与NBA的三分球比赛规则、记分方式完全一样，主要是考验玩家的反应，后者需要双手配合，不单单可以锻炼反应速度，还可以锻炼两手的协调能力。

在三分球比赛迷你游戏中，方向键右是从球筐里取球，A键需要按住直到画面右下角的指针抵达红色区域后才能放开，接着指针会返回，当它跟另一枚指针重合时再按一下A键就能将球投出，这个过程的时间很快，加上不错的游戏性，各位玩家上瘾的可能性很高。

投篮比赛里，L键按住不放能让蓝色的箭头向下运动，R键按住不放能将绿色箭头往上提升,两枚箭头中间有一根上下往复运动着的红线，箭头的顶端与红线靠得越近，投出的球得分的可能性越高。这个小游戏不容易掌握，需要"一心两用",而且对手是遇强则强，遇弱更强，大多数时间都需要跟它战到一球决胜负阶段。

训练模式之所以会吸引人，就是因为它避开了比赛系统，基本上不用跟对手做什么接触，所以那些训练项目就成了小游戏的性质，可以满足玩家的挑战欲。种类丰富的项目和详细的解说也可以让人对篮球这项运动有一些更深的了解。



↑尽管画面很诡异，但是游戏性丝毫不弱的三分球比赛。



↑蓝绿两色箭头一定要配合好，图中的状态对于该角色来说并不算坏。

STREET JAM

游戏的画风有些颓废，但是线条精细，尤其是人物的描绘很棒。关于画面还有一个地方值得提一下，游戏启动时的"LICENSED BY NINTENDO"也是这种画风，感觉相当新颖，如果是任Fan没理由不看一下。BGM多为RAP风格，跟游戏的整体风格很配。快节奏的比赛，个性突出的画面以及感染能力很强的音乐加在一起让人兴奋不已，故事模式也有板有眼，总之这游戏太适合在掌上娱乐了！

游戏既然是街头篮球，规则方面就不会正常，因此这款作品基本上就不存在犯规的设定,玩家可以想尽一切办法去得分、抢断，当然包括动用武力。




↑这种画风虽然颓废,但是在青少年中的人气应该不差,反正就连我这个热血青年也是相当喜欢的（^_^）。

包括隐藏球队在内，总共有15支球队可供玩家使用，精彩的系统配合丰富的要素，爽快的操作加上不受任何限制的疯狂竞技，对于这样一款篮球游戏，我觉得大家一定要去亲身感受一下才行，光听我说就太无趣了。



↑这种造型的NINTENDO各位见过吗？我对它感觉很不错。还要提醒一下大家，如果用模拟器进行游戏一定得使用BIOS才行。



↑酷劲十足的赛场选择界面，丰富的场景也是游戏的一大特点,看样子这些地方都是实际存在的,尽管有些美化,但主体应该没有什么变动。





↑故事模式也是值得玩味，美国黑帮之间的恩怨纠葛在这里是作为线索存在的，由于字幕更换得比较快，所以各位如果英语水平普通的话最好使用模拟器，用GBA在剧情时不能暂停，错过了其中的精彩就遗憾了。

1、本来我的GBA被人偷了，正伤心欲绝，没想到诸葛小花同志比我更惨，唉，我真是……哇哈哈哈……太高兴了！竟然还有比我惨的。
2、我喜欢星之卡比和卡比熊！欢迎广大也喜欢这两个角色的掌机迷与我交流！



高尔夫球运动类经典游戏

老虎伍兹PGA高尔夫球巡回赛

喜欢高尔夫球的朋友一定都对这位皮肤黝黑的传奇人物再熟悉不过了，作为世界上最优秀的高尔夫球选手，伍兹时常挂在脸上的亲切笑容也被普通大众所接受，这样一位体坛的超级明星，在游戏与体育结合得越发紧密的今天，没有理由不将他的魅力播撒到游戏世界来。

本作是EA全平台路线的一名成员，尽管在GBA上推出，可是画面一点都不含糊，菜单和实际竞赛画面可以照搬家用机的部分都照搬了过来，湛蓝的天空、碧绿的青草、涓涓的流水，游戏对场地的描绘可说是细腻而流畅，用色柔和而养眼，加上游戏中只能看见主角一人，其他选手的比赛情况只能通过排名知晓，所以玩这款游戏时感觉并不像是在比赛，度假的氛围倒是很浓。

"PGA TOUR"是游戏的主体，这个模式将现役的高尔夫顶级选手全数收录，玩家从中选择一名球员后就能开始这项赛事。在这里，EA对每一名球员的特点都做了详细的研究，身材、击球方式都跟现实中差距不大，喜爱这项运动的人一定会大呼过瘾的。

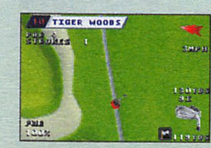
EA的体育游戏在画面方面一向精美，但是这些作品却总有一个通病：竞赛系统单调，虽然加入了难度调节选项，但是根本性的漏洞和不足却不能弥补，就拿这款作品来说，角色的确丰富，赛场模拟的确出色，但是高尔夫球的击球部分却做得单调无比，电脑对哪种情况使用何种球杆以及击球路线的判断及其准确，玩家要干的事就只剩下不停地按A键击球，成绩的优良完全靠手感的高低来决定，玩这款游戏的感觉就像是在看图片，虽说高尔夫球的节奏缓慢,但是作为一项运动,其竞技时的紧张的刺激还是有的,但是在本作中就完全体会不到了。

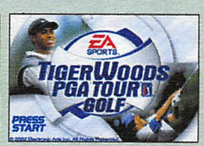
说到底，本作可以作为真正的运动游戏之后的调剂，其以绿色为主的色调对眼睛的保护也许能起到一定的作用。





↑说实话，能在掌机上看到这种画面，EA对我们玩家也算是够尽心尽力了，让我们期待它更加成熟的一天吧。





↑视点不只一种，不过在游戏中从这个角度看球员击球的动作感觉很是怪异。

马里奥高尔夫 GBA巡回赛

在N64时代曾经创造了400万销量的高尔夫大作如今来到了GBA平台，制作商就是所有掌机迷都熟悉的不朽经典《黄金太阳》的创造者：CAMELOT。可能是为了给正在苦苦等待"黄太"第三作到来的玩家一点安慰，这款高尔夫球作品使用的引擎与黄金太阳完全一样，并且还加入了RPG和养成要素，游戏性就不用说了，老任让我们失望过吗？经过如此改造的运动游戏在可玩性和趣味性方面非常出色，即使是学业日趋繁忙的我也时常抽空玩两把，其魅力是毋庸置疑的。

原创人物和任氏家族的老面孔们汇聚一堂的设置让玩家可以充分体会成长的快乐，马里奥兄弟、耀西、大金刚、碧奇公主等人在游戏中都被设定得实力强大，是需要玩家去战胜和超越的目标。

CAMELOT把击球部分被制作得很细腻，虽然电脑对球杆选择判断较准确，但是到了游戏后期一些地形特殊的地方如果自己不做出调整很容易就会失败，配合需要自己设置击球路线的设定，这才是高尔夫球游戏应该有的水准。

由于游戏中存在RPG要素，人物可以升级，击球距离、球的飞行高度、击球弧度、控制区长度、控球能力、回旋能力都能提高，这里需要说明的是，尽管每个人都有这些能力可以去提升，但并不是数值越高人物就会越强大，该

提升哪种能力要自己尝试才会知道，平均型和单项发达型都是不完美的。

剧情部分比较温馨，浓浓的师生情谊和性格炯异热血青年们上演着一幕幕饶有趣味的情节，作为"最强"的马里奥直到游戏后期才会登场，但是整个游戏过程都能从各种途径知晓他的存在，给人暗示施加必须不断提高自己才能战胜他的信息，这些CAMELOT制作起来可谓是游刃有余。

数量庞大的迷你游戏是游戏的一大特色，这些小不点儿需要玩家自己动手收集，既能满足收集欲，又能满足娱乐欲，想起来实在让人爱不释手。除此之外还有隐藏道具隐藏人物存在，击球后还能RePlay，面对如此大杂烩似的体育游戏，玩上两三个月完全不是问题，再把联机对战模式里跟人较劲的时间算进来，这游戏就一个字：值！

球杆的打造和打造后的测试是很有意思的系统，不去看攻略自己到工房将球杆打造，然后去体会新鲜的感觉，这又是一个让人欲罢不能的设定，抱着对球杆的强烈期待、失望的痛苦、成功的骄傲、毫无变化的郁闷，制作人对玩家心里活动的研究把握准确无比，就像是玩家与游戏之间的万有引力突然增大一样，对各位的自我控制能力实在是一项挑战啊（^_^）！



↑"黄氏"风格的对话，无论老玩家或新玩家对这种表现形式应该都相当熟悉了，一定都会感觉很亲切吧。



↑这个部分值得反复研究、品味、调试，另外，本作对天空的描绘比《老虎伍兹PGA高尔夫》出色，具体形容一下就是更有生命气息。



其他球类运动经典游戏

网球王子2004

原作是现在最为火热的体育漫画，一堆一堆出现的帅气正太（他们的确才13、14岁嘛）使其读者群中大部分是女生，当然也包括我这种定位不准确的男生（－_－b）。主角越前龙马跟大多数体育漫画不同，他一开始就被设计得非常强大，除了少数几个人物，几乎所有跟他交手的前辈都被放倒，后来在跟同样是强得诡异的切原赤也交手时还弄出个什么"觉醒状态"，进入这种境界的龙马估计桑普拉斯出马都不是对手，正因为主角过早的强大，所以很多人在看原作时经常谈起的不是主角，而是其他性格稀奇古怪的人物，缺少核心主体是这部漫画的弱点。

GBA上的网球王子游戏资历也不短了，最先没有以年份来命名，后来大受欢迎后才改成现在这种形式的，不知KONAMI是因为容量限制还是求财心切，2003和2004都以两个版本的形式推出，2004甚至还动用了256M的超大容量，双份就是512M，如果你是这部作品的忠实Fans，那我只能对你的口袋表示深切的哀悼。

觉醒状态加入到游戏中的结果就是必杀技无限使用，各项能力全部提升，并且人物全身金光闪闪，不知女生们看到会不会心痛自己的白马王子居然变成了铜人般的造型。动用了256M的容量，双打系统总算是登场了，比起PS2版来，2004中还多出一个下达作战计划的部分，这样，如果选择能力很强的伙伴，也不会被他的风头盖住了自己的气势（记得数月前玩PS2版本时选择真田弦一郎作"同伙"，其彪悍的实力让我控制的角色没做多少动作就取得了比赛的胜利）。

原作中各角色新出现的绝招2004都将其收录，并且大多相当实用，就是发动时没有原作看上去那么美轮美奂罢了，个人认为手冢虽然只"暴露"出四项必杀，但是手冢领域和零式削球的实用性绝对可排在TOP榜前10位，这点在跟人对战时请牢记，选择手冢就是选择成功（－_－b）。



↑实力和外形兼具的青学部长手冢是在下最爱的角色。



↑网球王子2004里龙马的外旋发球比PS2的好用。

我什么时候也能像飞月姐姐那样，身边有个流动的"冷气"——雪人。卞仁杰；17；男；314100；浙江省嘉兴市嘉善县乐苑小区16幢A301室；兴趣：游戏、篮球　雪人：听你这么一说，俺才明白这两天为什么月月她和俺在一起的时间比平时多啊！

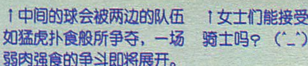
哈利·波特 魁地奇世界杯

魁地奇是魔法界盛行的游戏，哈利最喜欢的一项运动，他在格兰芬多学院球队里为球队赢得了不少荣誉，由此看来，把哈利称作运动健将倒是不错。这种游戏跟美式足球的规则差不多，只不过魁地奇是在天上飞的项目，交通工具就是大家熟知的魔法扫帚。GBA上的这款EA的量产作品依然是画面漂亮操作简单，方向键控制角色的时间一长不但不会变得熟练，反而会觉得别扭之至，令人不解，难道那句从小听到大的话"努力就会有收获"说错了？抑或是魔法界的东西跑到"麻瓜"世界就会变成这副德行？

魁地奇比赛是很野蛮的，在电影里大家应该理解得比较深刻，所以说这种运动跟美式足球兽性的比赛方式有异曲同工之处，不过由于加上了飞天的设定，使得人的心绪变得不是那么不顺畅，受不了美式足球而却又从内心深处想体验一下这种运动方式的玩家可以选择魁地奇折中满足一下。







↑中间的球会被两边的队伍如猛虎扑食般所争夺，一场弱肉强食的争斗即将展开。

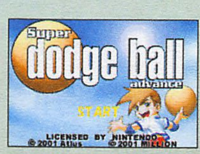
↑女士们能接受这种造型的骑士吗？（^_^）

热血躲避球A

GBA刚推出那会儿诞生了不少好游戏，随便数都能数出一堆，这款作品也是其中之一，许多玩家至今都还在对本作津津乐道，汉化版的推出更为游戏的宣传作出了很大贡献。热血系列是很多人都玩过的，记得自己小学时代跟同学玩得最多的游戏就是SFC上面的热血篮球，那种快乐至今难忘。这款热血躲避球虽然只能算是小品游戏，但确实好玩，对，我用了如此俗气的形容词，因为回归游戏原点的作品就应该用朴实的语言形容。

"称霸全国"是热血躲避球游戏的目标，这句赤木刚宪的口头禅要实现起来可不容易，看似简单的系统蕴藏着丰富的可能性，有一次看朋友玩这款游戏，其花样繁多的技巧让我一边流口水一边汗颜，自己也算是对这个作品的研究颇有心得了，没想到那家伙入手不到一个星期技术竟然就如此了得，这游戏虽然命名为热血，但是凭借一腔热血毫无变化地打到底是行不通的。

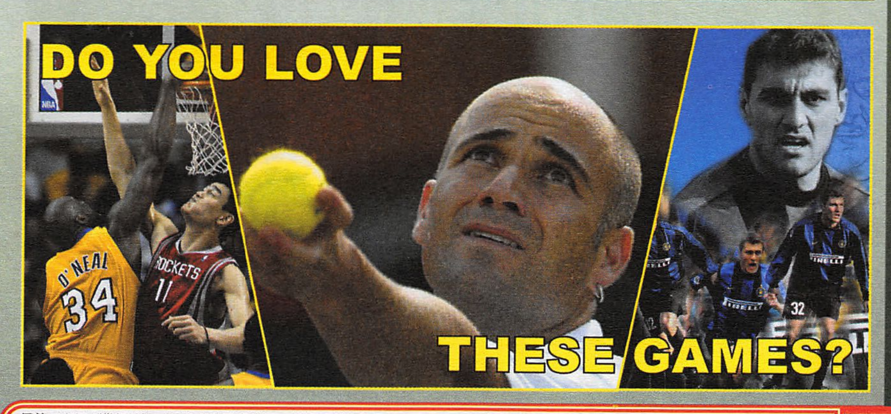
画面是本作的弱点，因为当时厂商对GBA还不够熟悉嘛，不过趣味的游戏方式很快就能忘记这些，如果各位对本作还心存疑虑，看了这些，不要犹豫了，一起来找回儿时的快乐吧。



↑充满童真的清新风格标题画面，此处的BGM斗志昂扬、劲力十足。



↑热血中的柔情，漂亮的球队经理。



偶第一次买《掌机迷》（是在书店看到的），但偶已是老饭丝了。不过因为没钱，所以买不起那么多好东东，只好来解解眼馋啦^^（悲哀呀^）好羡慕仲田小姐呀！klaipeda；14；女；010010；内蒙古呼和浩特市第三十五中初二9班；兴趣：游戏、动漫、音乐

一挥一拍也风情

所谓的网球，就是球落地时会发出炮弹爆炸的声音、运动员瞪视对方时会有金属的质感、跳跃在空中的时间足够在场的每一位观众回想一遍自己的童年、危急关头会临时爆出龟派气功之类的必杀……这样的运动！

这……这真的是我们熟知的网球吗？！那么，足球也一定是要用拖把才能玩的运动吧？

虽然日本的体育动漫或多或少地总会扭曲我们心中固有的形象,死鸭子嘴硬十几年突然有朝一日恍然大悟：原来打网球是需要激活绝对领域的啊……

尽管根本不知道“绝对领域”到底是哪根葱哪头蒜，但是有时在下午三四点还真想握支球拍走向草坪——那就是网球运动的魅力，也正是《网球王子》的魅力……

文/绫小路义行

其实有一个秘密藏在心里很多年了一直没机会说，因为那将面临无数FANS火辣的铁拳飞腿，虽然我知道越前龙马的人气很高，可我还是忍不住想踹这小子一个重度内伤……刚进校就目空一切的龙马拽得像《八度空间》封面上的周杰伦，没大没小地用眼光折服了无数白日做梦的少女。完全搞不懂这种半棍子打不出一个Q(看好哦，是Q哦！我没写那个字哦！)的死小孩（终于把这三个字说出来了！真爽！）有什么可爱的地方,可偏偏除了樱乃、朋香这样的幼齿女生之外,连身为记者的成熟女性也不能免俗地大喊着“龙马少爷”,这所谓的小男生魅力妇孺皆知得快赶上“收礼只收脑X金”了。

实力强劲是龙马吸引别人眼球的一个重要因素：刚登场就以外旋发球击中了正太控们的玻璃心,左右手开弓的“二刀流”打法让人望文生义地联想到了索隆,照搬照用手冢大人的特技可疑得让人不禁要多打量他的双眼是否具备写轮眼的COPY能力,超倔的个性让每一个含辛茹苦的妈妈叹息着“不可爱呀不可爱”……这就是我们的主角，被冠以天才之名的少年，嚣张地飞扬跋扈着他的青春。

一骑绝尘地送来了荔枝，从唐三藏的胯下转投到了青春学园，尽管表面上冷漠严肃,一口一个“我无所谓”,可是挑衅的眼神还是“放眼江南岸,无处不欠揍”——哦,哦，应该是春风才是——无数被激怒的跑龙套扬言要教训我们一点也不可爱的主角,引来了那边厢过路少女惊讶的“咿咿”和花痴的“呀呀”。



龙马遇到的第一个真正意义上的强敌是海堂熏。海棠、海棠……虽然输入法里默认的是“一棵梨树压海棠”的风流倜傥,不过海堂熏吐着信子告诉你他很可能是被诅咒之后的王子。成天包着块绿色的头巾再次让人们怀念着似曾相识的某位海贼猎人，含胸驼背的走路姿势令观众将准备扁向龙马的拳头收回转向了海堂熏——突然想起了那句很耳熟的台词：“美女这种东西就像鲜花一样，需要有绿叶的衬托才能显出

本人甚喜三国，阅之原著，观其电视数次矣。尤喜戎马于疆场之上，以感攻城掠地之快。吾所治之国，民心可比刘备，威望可比曹操，地利可比孙权。吾所作之战，猛于没有亭候，妙于卧龙凤雏，此非吹词也。今乃乃危急升学之秋也，日后定奉上心得。遂作此文，以俟夫刊

它的娇媚。你再看看嘛，唐兄……”咳咳，海堂熏的面容本来是清秀的，在稍稍收敛了某些不良嗜好之后，依然站在了青春学园出战队伍的前线，即使如此，他还是得败给龙马。

与龙马争夺正式队员的比赛中，蝮蛇球的施展几乎要击破了“主角必胜”的万年教条，可是龙马超强的学习能力令他掌握了海堂熏的得意之技——这种自己的秘密被别人挖走的感觉，就像是兴奋地连夜赶工做嫁衣，拜堂时才发现新娘不是自己——而与不动峰的对抗，也首次揭露了海堂熏个性相当顽强这个亮点，令人立刻觉得眼前的这个家伙并不是可怕，而是很有性格而已。“我早就知道斧子不是他偷的了！”智子疑邻得以昭雪，三倍于别的队员的体力训练使得他在比赛时拥有旺盛的精力，对小动物抱有让人跌破眼镜的溺爱之心，这样的男生虽然另类却也古怪得让女孩心动。在面对挑战时从不畏惧，似乎享受比赛才是他最大的乐趣，海堂蛇的魅力正在于对网球的执着，他总在或多或少地影响着身边的队友。他并没有想过称霸全国，但不想败给任何人的意志是他总能在最后一刻创造奇迹的动力。

与海堂蛇相比，乾贞治更像一台数据分析机。“情报网球”的打法是空前也是绝后的，很佩服他怎么能够在对手击球的空当瞬间计算出球飞回的轨迹和击回的概率，那种运算的速度令我家那台P4电脑捶胸顿足号啕大哭。而贞治的名字也是关于他的诸多话题之一：究竟是qian贞治还是gan贞治，就像当年的皇昂昂流事件一样沸沸扬扬争吵不休。与贞治的对决就是在与自己对决，往往最难超越的不是下一个目标，而是我们人类自己。但是从另一个角度上来说，过分地依赖情报掌握对手的打法反而降低了自我的机动性，于是贞治很少具备自我风格的打法是一个极大的遗憾。或许正是考虑到这个因素，贞治在后期的动画中多以“营养训练师”的身份出现，凭借那惊天地泣鬼神的特制蔬菜汁促进了队友们自觉意识的苏醒。无可否认的是，贞治还是个很强大的队员，他的强大不是球技，而是那种明知帮助对手提高水平会使自己处于不利地位，却仍然一心要超越变强之后的对手的勇气。

在青学的网球队里第一个在商业利益的威迫下露脸的是桃城武。其实早在动画开始播映的时候，就有无数的女观众准时蹲在电视机旁死忠地守候——为的不是更加精彩的比赛，而是王子们偶尔会乱破衣服或者跳跃时走光。这种蕴涵了极大怨念的精神终于促成了桃城武的牺牲：在与越前南次郎的赌气中倾情秀出了完美身材，虽然南次郎不甘示弱地也展现了肥瘦均匀的良好体型，不过欧吉桑的年纪怎敌青春年少更能让某些恶劣女们YY？！入樽式扣杀的抢眼表现以及与龙马不相上下的驴脾气总是会勾起同人女的兴趣，眼看着龙马与阿桃学长越来越有默契，越来越关心彼此———一边是同人女的邪恶笑容，一边是绫小路的悲伤面容——可怜的樱乃啊！“不是还有橘桔平的妹妹吗？樱乃会有一个好归属的！”圣母在上，百合花开，桃城武在赛场上的努力完全不及他给龙马送猫更让人脸红心跳。作为单打的高手，桃城武的随和与活泼给青学网球社带来了难得的活力，他的存在也为龙马的性格转变添了重要的一笔。

四处都能听到“不二学长好帅啊”之类的赞叹，难道说去年流行单眼皮，今年已经开始流行没眼睛了吗？从《3X3 eyes》里的藤野八云，到《鬼眼狂刀》里的真田幸村，眯眯眼的男生受到的欢迎程度令无数大眼睛男生吵着闹着要去韩国将双眼皮缝合。总觉得不二周助的长相与真田幸村颇为相似，不过这次他拿的不是村正，而是球拍。三种回球极大丰富了周助的必杀技能，虽然听起来与瓦岗寨头目的看家本领颇为相似，但这也算是与本人的名字前后呼应起承转合：“不二”，那不就是“三”嘛……一直很诧异日本动画的时间观念，记得当年看《灌篮高手》时遇上某场比赛的最后三十秒，惊心动魄







得令我暂时放弃闹肚子上厕所的计划，打算熬过最后三十秒再说。然而令我抱憾终身的就是我轻信了日本动画里的“三十秒”，傻傻地等三井寿从童年回忆到高中，那投出去的球都还没碰到篮球架。所以我不再困惑于不二一击反手，周围的观众轮流发表了一番个人感想，而那网球才只刚刚飞到对手面前。似乎习惯性的迷眼是为了隐藏实力，不二周助的真正实力始终是个谜。谦虚和友善的外表看上去颇似天剑宗次郎，不过比宗次郎好命的在于，他被圈圈叉叉的对象手冢要远比志志雄美型许多。不二的个性是温和的，即使是贞治的蔬菜汁也不能使他有一丝的神情慌乱，拥有奢华的家庭背景和美艳的姐姐都是让人无法不心动的因素。姐姐对不二的疼爱令无数独生子女愤世嫉俗，姐弟融洽的关系是那种弟弟要谈恋爱也要把姐姐捎上的买一赠一——对不起，小姐。我不买东西，只要赠品可以吗？

其实菊丸英二真的很可怜……本来只是在网上搜索一下英二的个人资料，但是一大堆的结果中绝大部分都是英二与大石秀一郎，与手冢国光，与不二周助……之间种种不堪入目的同人剧情。为老不尊的英二总给别人一种年龄还很小的错觉，即使已经是三年级的学长，但是那种像猫一样喵喵叫以及对于食物执着的可爱表情都让人流泪地叫嚣着“菊丸，做我的宠物吧！”极高的机动性以及出色的反应能力都促成英二在球场上的风头正劲，与稳重的大石秀一郎的搭配更是无愧于“黄金双打”闪亮的名号。除了性格上的互补，长期以来构建的默契更是同人女们“他们不是一对的吗”这坚不可摧信仰的最有力论据。可爱与稳重，两种完全不同风格的男生在球场上奔跑，那种赏心悦目的感觉怎一个爽字可以概括得了？也曾经试图模仿菊丸英二在脸上贴张创可贴，可是完全没有可爱的感觉，倒是凶狠的眼神让绫小路感受到了些许古惑仔的沧桑。比较起来，样貌最憨厚的河村隆却拥有让人跌破眼镜的夸张实力。斗志燃烧的性格转变令丹羽大助瞬间完成向DARK蜕变的过程，这种一按闪光棒就变身为奥特曼式的剧情完全不需要考虑5分钟的能量消耗时间限制，手握球拍立刻人格转变成地狱老师，一颗网球化身轰炎招来让对手叫苦不迭。突然想起了《火影忍者》里的春野樱，同样的人格分裂一样给人的是不寒而栗的战战兢兢。

手……（啊啊啊啊！）别急，我只是想说“手”指打了太多字，有些僵硬了……（绫小路手指抽筋到死吧！我们只关心手冢大人何时出场！）帅气、冷酷、高佻、头脑好、球技更是棒的没话说，似乎世间男性的精华全被这个家伙占据了。作为青学最强的男人，手冢国光集中了所有动画里男性角色应该具备的优点——戴上眼镜是儒雅的绅士，摘下眼镜是桀骜的浪





子，嘴角一撇是温暖的春风，眼神一寒是孤傲的严冬……虽然名字可疑得与红富士齐名为国产苹果的优良品种，但是追求网球最高境界的他拥有的不仅是酸甜清脆的口感，更凝聚了舍生取义的慷慨激昂。因为是美型主义的成功典范，所以同样是戴眼镜，手冢的俊俏也要超过乾真治不少，不得不感叹许斐刚好偏心啊好偏心。每个人都称赞不二周助很强，但是仅用6分钟就把强者击败的手冢又有多强？尽管曾经在比赛中把手臂重度挫伤，但是“零度削球”代表的不是“明知山有虎，偏向虎山行”的不怕死精神，而是手冢本人为了理想不惜牺牲的精神理念。完全有理由去嫉妒手冢，但是又没有嫉妒的念头：在手冢专注认真的眼神面前，心中荡漾的只有深深的敬意。

这几个风格迥异的帅哥就那么我行我素地站在台前，周围翻腾的是数以万计的FANS在膜拜。随随便便挥一挥球拍，动画就迈向了1XX集的三位数大关；轻轻松松地喊一喊口号，各个平台的游戏就大把大把地捞钱。掰着指头算算，光是GBA上就发行了五六部之多，而版本的划分又为换汤不换药的骗钱手法增添了更大的空间。不过话又说回来，究竟又有几个人是为了游戏本身而去购买卡带的呢？看着自己心爱的角色一颦一笑，偶尔穿插着几句熟到爆的对白语音，“这就足够了”——风中飘散的不

知是谁的泪花。

平心而论，这些GBA上的《网球王子》作品本身素质还算上乘，单单就运动游戏来说，无论是音乐还是操作性都比较优秀。目前绫小路手边的游戏卡带包括《我们的王子》、《网球王子2003（焰红、冰蓝）》、《网球王子2004（金、银）》，一方面原汁原味地继承了动漫作品原画的唯美，另一方面也将游戏本身的平衡性把握得相当好。搭载众多隐藏要素，以及华丽的必杀球技发动画面，比赛的爽快和高自由度设定模式都使原本单调的网球游戏变得精彩纷呈。而另一部打着网球游戏招牌实际是擦边球的《网球王子-天才王子学园》，则更将某中暧昧气氛圈圈叉叉不断升级，足以证明了同人思想足以左右官方的革命性进步。

游戏可选角色方面，由于历代作品的进化，也从基本的青学队员发展到动画剧情进程中遭遇到的各大院校的高手：气死嫦娥羞死黛玉的娇弱帅哥幸村精市；技巧华丽、自恋BT的迹部景吾；一唠叨就会变得超强无比的伊武深司；运气至高笑容和煦的千石清纯；同样将情报网球运用到实际比赛中的观月初……可以说，性格鲜明呼之欲出的众多角色是《网球王子》取胜的另一个要素，也是丰富了游戏本身内容的重要组成。

这是可以同时满足男女FAN的通杀作品，热血向的少年漫画剧情、少女向的精细画功，活色生香地演绎着男孩们的青春和汗水。他们不是女生，却有着比任何女生都要美丽的面孔，歌颂也好，爆笑也罢，感动也好，YY也罢——无论心里想的是什么，《网球王子》的动画就这么不知疲倦地每个礼拜与我们相会，游戏也频繁地登陆掌机活动活动我们的手指。

或许是坐久了办公室，突然开始怀念起四个月前还在大学校园的球场上为了某个女生而与哥们争抢风头的热情。虽然现在没什么闲情逸致再去吸引女孩的回眸，电脑前日渐懒惰的双眼越显呆痴，幸好还有动画可以怡情，有游戏可以娱兴。冰帝学园、不动峰中、山吹中、圣鲁道夫中、立海大附中……一场场比赛极大地满足了你我他她它。而卡带容量的加大，也使得众多身为隐藏人物的王子们的收集之旅路漫漫其修远兮快比得上口袋妖怪386了。不过一切的辛苦都是值得的，在这个吃饱饭就等着吃下一顿饭的年头里，休息的时候在掌机上打打网球也是件惬意的事情。不需要汗流浃背，不需要寻找场地，大夏天的躲在空调底下舒舒服服地L+R+A发动“手冢领域”，然后就可以献宝地打电话告诉昨天那个放你鸽子飞扬跋扈的男生：“今天没空见你，因为有30多个帅哥在陪我打网球……”





虽然之前一直对于网球运动兴趣缺缺，不过因为《网球王子》才发现这个运动一样有着令绫小路着迷的焦点存在——哦，库尔尼科娃果然是名不虚传的性感啊……说这项运动小资也好，说它拉风也罢，日本的国中就已经遍地都是网球场了吗？回头看看越前龙马的三个小跟班，留着西瓜太郎头的小男生没事就晃悠着DV拍摄训练过程，更深层次地继续想到了《魔卡少女樱》里的知世——啊啊啊，这就是日本小学生的幸福生活了吗？！抢小孩棒棒糖的行径已经落伍了，随着新世纪冉冉上升的希望是抢小学生的DV……又扯远了，赶紧回头总结吧！

无论是樱木花道，还是大空翼；无论是进藤光还是越前龙马，运动的魅力就在于专注时汗水滴落的瞬间。挥出时是必胜的信念，反手时是执着的追求。那一挥一拍之间，隐隐的透着樱花武士的风范。

先要感谢地球孕育了人类，还要感谢人类发明了运动——于是这个世界才不那么寂寞。

其实真的很想学习怎样才能用眼神发出太刀入鞘的声响，真的很想知道怎样才能让眼镜反射阳光时发出刀剑碰撞的音效……天气热了，何不去换身清凉的网球服？





火影世界 忍者传承

引言：半年前刚看完《十二国记》的我由于网友的介绍，第一次接触到了《火影忍者》。刚开始看时觉得这只是部挂着忍者大名的低年龄向动画而已。但随着剧情的峰回路转，我发现我已经被《火影》深深迷住了。鸣人与依鲁卡的知遇之情，再不斩与白的悲情，精彩纷呈的中忍测试……每个细节都透露出作品的非凡功力。片中的小屁孩们给我的感觉就像是自己的写照，有喜、有怒、有哀、有乐。片中体现的不为命运所左右及为朋友、为同伴而生存的思想也不断感染着我，给我以人生的启迪。

文：卡氏创作组 且听风吟

杂七杂八话火影

动画《NALUTO——火影忍者》是由岸本齐史老师所著的同名漫画改编而来的。同其他大部分少年热血派漫画一样，《火影》漫画也是由日本集英社的漫画月刊《少年跳跃》连载。虽然作品以古老的忍者为题材，但描写的却是不同于以往江户，战国时代忍者剧的"现代的忍者"，融合了古代的忍术加上新潮现代的设定，再配上原创的世界观，带来了一个全新的忍者故事。人物的设定相当流行时尚，充满张力。酷酷的男孩和聪明可爱的女孩相互搭配，作者更是以煽情的手法一一交代了人物的背景，使那些个性鲜明的角色更加的真实。这些精心塑造的人物成了故事的灵魂，研究人物及其之间的关系也就成了火影发烧友们津津乐道的事情了。当然《火影》的热销也得算上忍者的看家本领的功劳了。上百种的奇异忍术让动漫迷们眼花缭乱，目瞪口呆，应接不暇……可以说是大呼过瘾啊。剧情流程上是少年漫画传统的设定，但是相当精彩，再加上众多搞笑镜头，即使流程冗长也一样不会令人厌倦的。



日本动漫界的优良传统——漫画画的好，不如做成动画好。动画版完全忠实于漫画原著，各种各样的忍术以漫画所无法比拟的效果在屏幕上重现，配合各名声优的倾情演出和特效镜头的应用，使火影动画达到了相当高的水准。TV版《火影》播出后收视率一路高升，至今已经出了80余集，若以漫画为准，已经超过200集，和同样是小屁孩当道的《名侦探——柯南》都有一拼了。电影版《大活剧！血姬的忍法贴》也在制作中，今年暑假就能与大家见面了。期待啊……

根据日本动漫界的另一优良传统——动漫前头走，游戏后头跑。游戏界当然不能眼看着动漫大红大紫，专美于前。于是TOMY出山，连珠炮似地接连推出五部《火影》游戏，反响极高，赚得是钵满盆溢。最新作《最强忍者大结集2》也将于今年4月29日在GBA上发售。

以下附上火影游戏发售年表： 制作厂商：TOMY

图示	名称	类型	机种	发售日	一句话介绍
	忍者激斗大战	FTG	NGC	2003.04.11	3D画面，出场人物众多。感觉不错的第一款游戏
	最强忍者大结集	ACT	GBA	2003.05..01	难度适中的游戏，忍术演出十分精彩，手感爽快十足。

图示	名称	类型	机种	发售日	一句话介绍
	木叶战记	SLG	GBA	2003.09.12	忍术和道具是游戏战斗的主要手段，剧情忠实再现，但游戏流程太慢,缺少临场感。
	木叶的忍者英雄们	FTG	PS2	2003.10.23	具有高低差的封闭3D场景中，高达58位登场人物展开忍术大对决。
	忍者激斗大战2	FTG	NGC	2003.12.04	加入了四人对战格斗的系统，也追加全新登场人物、原创游戏模式
	最强忍者大结集2	ACT	GBA	2004.04.29	游戏场景，忍术和剧情都比起前作大幅度进化，支持双人游戏。

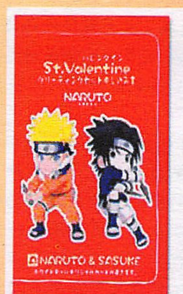
（由于ACT，FTG，SLG在游戏剧情上表现力不足，所以要全方位的感受《火影》只有等到RPG的出现了。还有WS上也有一款名为《木叶忍法贴》的游戏，因为不怎么出名，在下也没有玩过，所以就不写出来了。）

紧跟着动漫和游戏之后，遵照日本动漫界又一优良传统——动漫游再好，周边少不了。（日本的优良传统还真是多啊！^_^）大量的周边产品铺天盖地地充斥街头巷尾。像手办、文具、手机吊带、钥匙圈、扑克牌、书夹、帖纸还有T—恤、鞋帽、皮包等等，应有尽有。片中精于忍术的主角们所佩戴的护头，护腕，穿着的衣服早已是火影迷疯狂追求的宝物了。

"佐助さま，卡卡西せんせい，我爱罗さま……"面对这些酷毕的人物周边，女FANS们的疯狂程度之高，就像是一群从疯人院里逃出来的……（不要打我，我也是从那里出来的，不要打啊，啊……鲜血在脸上流淌，川流不息……以下附上一些周边的照片，希望FANS们望梅止渴，我也好给自己止止血。^_^）







(1)



(3)

好，杂七杂八的话就说到这吧，现在我们打开卷轴，一起进入"火影忍者"那奇异的世界吧。



有人说《火影》是商业化的产物，快餐式的动画，没内涵，不值得一看。如果与史诗级的《EVA》、《高达》、《翼神传说》、《十二国记》之类比较，自然在宏大的剧本设定上是比不

上的,但即便是快餐式,内里也有它发光的地方。《火影》也有其与众不同之处——忍者的世界,这也是《火影》吸引大众眼球的出发点了。

忍者,是一个古老而神秘的职业。确切地说,是日本古代的一种司职暗杀、破坏的下级武士。忍者这个称谓是在日本江户时代开始有的,不过忍者的历史从更为久远的时候便开始了。据说在日本首次派遣"忍者"完成任务的,是德圣太子。在当时,忍者被人们称为"志能便"。根据时代和地点的不同,有各种各样的称谓以下是各个时期忍者的当时的称谓:飞鸟时代:"志能便";奈良时代:"斥候";战国时代:叫法甚多,流传最广的叫法是"乱波",这是武田信玄给起的名字。江户时代:"忍者"。

虽然是在江户时代正式确立了名字,但是正是从这一时代开始日本进入了较长时间的德川家族统治的和平时期,在历史的舞台上的活动变得越来越少。由于失去了活动的舞台,使得忍者在历史的舞台上渐渐地消失。以至于许多的忍术失传。关于忍者活动的最后记载是在1637年"岛原之乱"中,忍者曾作为幕府的部署作战。

关于忍术的起源,众说风云。比较常见的说法是:忍术的理论基础是由中国传来日本的孙子兵法而来,之后再加上修练道,以及在山中的伏击技巧发展而成,就是所谓的"风、林、火、山"四字真言。在平安时代时,由于武士阶级兴起,在山 中伏击的兵法就由武士去发展。在源平时代,学会在山中伏击的源义经成功的使用了山中伏击的技巧,完成了攻击面战法的理论。在南北朝时代,楠木正成 发展出防御面的兵法。于是忍术就和武术、兵法区分开来,并在战国时代得到迅速发展。

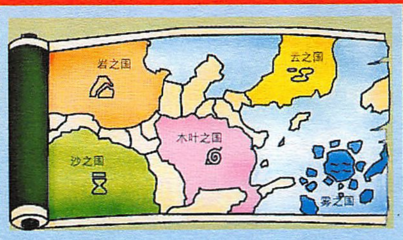
日本战国时代,天下大乱,群雄割据,勾心斗角。除了明处的结盟、外交、讨伐外,要想在战国乱世立足,同时也需要暗地里的情报收集、暗杀、破坏。于是,忍者们有了活跃的舞台,忍术在这一时代出现了飞跃性的发展。日本战国时代的忍者流派很多,其中伊贺、甲贺的忍术在日本是最为发达的。真实的忍术是古代日本忍者所掌握的整套完善的间谍情报技术体系,包括有:追踪、侦察、谍报、保镖、暗杀等多方面的内容。忍者技艺超人,擅长使用剑、钩等各种兵器与飞镖等暗器;他们能飞檐走壁,在沙地上飞跑不发出一点声响;在水中屏息可长达五分钟,如用特殊器具可在水底待上一天一夜;他们善于在水面和水底搏斗,甚至能潜到船底,偷听船上人的对话……这种种的超人技能是通过非人的磨练才能习得的。

忍者有着一套切实可行的强大精神力量的训练方法,借由此法忍者在这些非人的修炼之中,能够锤炼自己的意志,精神变得无比纯粹和坚韧,体内的潜能将得到最大限度的开发。可以完全除去心灵的迷惑和恐惧,全神贯注的投入战斗。这种训练法就是我们平常常见到的东密秘法的修习——"九字秘印":"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"这九字真言。

现实中的忍者当然不可能会什么法术之类的无稽之谈,也许真言和手印与气功一样,是一种藉由精神与身体的磨练引发自身潜能的过程。但不管怎么说忍者在历史上是确确实实的存在过的,"临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前"这九字真言和口中默念它们的忍者们也都永远的留在了我们的记忆里,勾勒出了一幕幕活灵活现的忍者活剧。

现在我们回到《火影》的世界中来。

忍者五大国和忍者村



在火影的世界,忍者和忍者村是一个国家军事力量的象征。忍者村是忍者聚集的地方,一般有忍术学院和类似部队编制的忍者,接受各种委托任务。忍者村在国家中有很高的地位,甚至和政府对等。而五个最有力量的忍者村——木叶忍者村、雾隐忍者村、云隐忍者村、沙隐忍者村、岩隐忍者村分属的国家被称为"忍者五大国",只有他们的头领可以被称为"影",也就是所谓的"五影"——火影、水影、雷影、镂影、土影,是众多忍者中的最高等级。

在"影"之下,按能力的高低分为上忍,中忍,下忍三个等级。其中上忍是忍者中的精英人物。比如卡卡西老师。其中有的人在某些方面特殊更被称为特别上忍;中忍是

一般的实战部队，能力比较平均大众化，比如伊鲁卡老师；而下忍则是普通忍者学校的毕业生，比如鸣人，佐助。

忍者和火影忍者的世界观就介绍到这里了，我们继续打开下一卷卷轴。

卷轴二 忍之物语

十二年前，在木叶村中出现了一只九尾狐妖，危害四方，幸而木叶忍者首领——火影四代目牺牲生命将其封印在刚出生的旋涡鸣人的肚脐内。由于身上封印着邪恶的妖狐，无父无母的鸣人从小受尽了村人的冷落和孤立，无奈的他只好拼命用各种恶作剧来吸引大家的注意。尽管生长在非常非常寂寞的环境下，鸣人仍然怀着过人的自信。在依鲁卡老师的关心和鼓励下，鸣人始终保持着干劲十足和乐观情绪，并立志成为火影五代目。之后鸣人与酷酷的帅哥佐助和冰雪聪明的女孩小樱在上忍老师卡卡西的带领下，一起踏上了修业之路。



鸣人他们接到的第一个重要任务是护送造桥师达兹纳回波之国。可是追杀达兹纳的人竟然是人称雾影鬼人的雾之国叛逃忍者——桃地再不斩，其同伴身手不凡的少年白也相当难对付。初出茅庐的鸣人一行在卡卡西的帮助下与再不斩和白展开了一场生死斗，最后再不斩与白一起在雪中而逝，而鸣人他们也在战斗中得到了成长。回到木叶村后，中忍资格测试即将开始，而卡卡西老师将鸣人等三人一起推荐去参加考试。候选者中卧虎藏龙，砂之国，音之国，水之国等国的忍者都很有实力，而且木叶忍者中的其他同学也都是强手。成功地通过第一关笔试后（变态的心理测验），鸣人他们向第二试场"死亡森林"进发，并开始了恐怖的书卷争夺战。然而中途鸣人三人却遭遇了神秘的忍者大蛇丸。在激战过后，鸣人与佐助被下了咒印。

第二场测试总算是全员通过了。在休整一段日子后，最终测试正式开始了。最终战进行得非常精彩，对战双方个个实力高超，好戏接连不断。鸣人由于之前受三忍之一的好色仙人自来也的特训，运用九尾之查克拉出人意料地打败了犬冢牙和日向宁次等高手，证明了自己贯彻始终的忍道，也得到了众人的认可。而佐助在卡卡西的帮助下克服了咒印的影响，实力也增强不少。当最终测试进入白热化的时，砂忍和音忍却对木叶发动了袭击，而这一切的幕后主谋就是大蛇丸。大蛇丸原是当年从木叶村叛逃的上忍，他创建了音影村，与砂之国勾结，一直对木叶虎视眈眈。

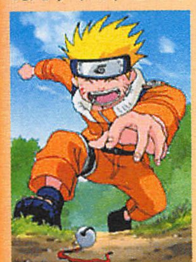
比赛变成了战争，激烈的战斗还在继续。究竟大蛇丸的阴谋会不会得逞？木叶能赢得战争吗？鸣人，佐助他们能顺利度过此恶战吗？鸣人成为火影的梦想会实现吗？努力吧。鸣人。

卷轴三 忍之魂

"摆脱命运的束缚，不要让命运控制了你的人生。珍惜重要的人，并为此而活为此而战。"这正是火影所要表达的主题思想。在《火影》中每个人都有其独特的存在，因为这种存在产生了各种各样的命运和对待命运的各种各样的态度，秉持自己的忍道的人已经是个坚强伟大的忍者了。（以下是本人对自己所喜爱的人物的一些粗浅的看法）

"总有一天，我会得到火影称号，还有我将要超越所有前代火影。然后，我要让村里人都

承认我的实力！"每次听到鸣人这句招牌似的台词时，我就被坚定的信念所震慑，折服。可以说火影的故事也就是鸣人与命运抗争的成长史。

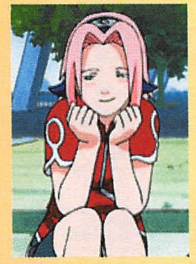


旋涡鸣人，封印着九尾妖狐的"容器"，自小就承受着无数冷漠厌恶的眼神，为人所排斥。虽然命运如此的残酷，但鸣人并没有任其摆布。不幸的命运并不可怕，可怕的是对那种命运的千依百顺。顽强的鸣人一个劲地搞恶作剧，借以吸引人们的注意。当知道自己的真实身份时，鸣人没有自暴自弃，因为他终于看到了人生的价值，感受到人间的温情，毕竟还有一个为他舍命相护，认同理解他的依鲁卡存在。"不准碰依鲁卡老师，否则……杀了你！"从鸣人坚毅的目光中我们可以看出他获得了新生，至此他的人生开始了转折，渐渐的他已不再是孤单一人。爱和信任，会让一个人变得很强，强到命运之神都要为之畏惧。鸣人与依鲁卡的那段师生情也因此成为煽情的精彩桥段，从一开始就向观众述说：这不是一部无聊的动画。

"我一向都是有话直说，这就是我的忍道。"自始至终，鸣人都一直贯彻着自己的忍道，勇往直前，虽然时常很莽撞，虽然"有话直说"并不适合忍者的要求，但能够秉持自己的忍道，走自己的人生路，并坚持不懈的人，不也是很伟大的吗？TV版已经出到80多集了，鸣人已经从最不起眼的万年差生"吊车尾"成长为万众瞩目的忍者了。他的执着，对命运的奋起反抗，创造了一次又一次的奇迹，令那些自命不凡的人也刮目相看，用自己的手赢得了一片天地。"因为他们把我从那孤独的地狱之中解救出来，并承认我的存在，是我的重要伙伴。"有着许多关心爱护他的重要伙伴，鸣人终有一天会成为"火影"，实现自己伟大的梦想。



宇智波佐助，第二主角。酷酷的外型加上忧郁的眼神对女生具有一击必杀的效果。优秀的血统和天才的头脑，注定了他不凡的人生。然而命运之神也没有关照过他。因为自己的弱小而失去家人，还要背负着复仇者的命运，为的只是杀自己的哥哥而活。性格孤僻，把自己锁进了名为寂寞的房间，身体中只有那燃烧不尽的仇恨。幸运的是他遇上了鸣人和小樱，还有那无聊的卡卡西，在他们的影响下，佐助逐渐暴露出内心的脆弱，感情变得丰富，懂得了珍惜自己的伙伴，并且为保护最重要的人可以忘记自己的复仇，舍身相救。"我曾经失去过所有东西……所以我不想……再看到我最珍惜的伙伴们，死在我面前……"在残酷的战斗中，佐助和鸣人彼此认同了对方，水与火相容在一起，并放出耀眼的光芒。复仇是佐助难以逃脱的宿命，但同伴才是最珍惜的宝贝，有此觉悟的佐助一定能成为与卡卡西不相上下的伟大天才忍者。



春野樱，头号女主角。虽然并不擅长使用忍术，但忍术方面的知识却相当丰富。表里不一的性格很是搞笑。对佐助一往情深，因此常成为佐助和鸣人之间战争的导火线。"这年纪的女孩比起忍术，还是比较关心恋爱。"（卡卡西语^_^）虽然没有鸣人，佐助一般曲折悲惨的命运，但为了保护同伴，保护最重要的人，小樱也体现了坚强的一面。在与音忍一战中，为保护受伤昏迷的佐助和鸣人，挥剑斩发丝，毫无疑问地成长为坚强的女孩。"我想变得跟你们一样。请你们……这次就好好的看着我的背影吧！"坚强的女孩一定会有所回报，在故事结束前她一定能得到真爱。"恋爱"那才是小樱的忍道，不是吗？



"请你和我交往！我一定会拼死保护你的！"虽然每次看到那西瓜皮似的浓眉小子的扮相就忍不住笑出声来，但那坚定自信的眼神却给了我极为深刻的印象。（连求爱都用这么直接坚定的语气，结果换来的是"坚决的拒绝"。理由：

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

我不喜欢浓眉毛！倒一个……）不容置疑，热血青春的李洛克绝对是个伟大的忍者，他的伟大来源于他的努力的忍道，来源于他的坚强。坚强的信念让不会任何忍术的小李习得了体术的至高境界——里莲华。为了变强，他什么苦都能忍受，可最后却连忍者都做不成了。小李的努力、悲伤都是那么叫人惋惜，让人心疼……然而青春就是要流血洒泪。"真正重要的东西，不管痛苦也好，悲伤也好……都要努力到底，就算失去生命，也要用双手保护到底！这样，就算死掉的话，也会永远留下男子汉活过的证据……"（凯语）小李的热血青春还没有结束，他的忍道也远远没有走完，木叶的莲华将会再次绽放。

"每个人都只能活在无法违抗的潮流之中……只有一种命运……是每个人都平等拥有的那就是死……"又是一个天才的悲剧。岸本大神似乎对那些强者有很大的不满，不论是鸣人，佐助，我爱罗，还是我现在要说的日向宁次都有着极为孤独，悲惨的过去。（悲惨一词用的过多了。感觉在写"悲惨人间"^_^）封建的宗家制度让这个天才少年饱受折磨。由于父亲的死不能释怀，自己又不能对宗家动手，宁次将一切归咎于命运，认定命中注定的事是无法改变的。但在面对宗家懦弱的堂妹雏田时，宁次被她所点燃的顽强斗志所震惊。（当然这都是鸣人的功劳，他在改变自己的同时，也感染着别人，并像传染病一样蔓延开去。）更让宁次无法理解的是被称为万年吊车尾的鸣人既然奇迹般地战胜了自己。"你为什么这么想违抗自己的命运呢？"面对宁次的质问，鸣人回答："因为别人……说我吊车尾啊……"每次鸣人被打倒，他都站了起来，在心理上宁次已经输给了鸣人这种不屈服的精神。孤独的宁次是幸运的，因为被鸣人所败，而对自己的人生有了新的看法。过去的误会解开了，虽然与宗家的隔阂并没有消失，但从此以后，宁次是为了命运而战，为了让自己不输给任何人而战。

"你不要愁眉苦脸的，说什么命运无法改变这种无聊的话，因为你和我不一样……你不是个吊车尾的人。"听了鸣人的这句话，你是不是也有一些感触呢？人生的路是自己走出来的，自己的命运应当自己把握。鸣人他做到了。而且他身边的人也都做到了，我们是不是也能做到呢？

说到这章"忍之魂"，可以写的东西是太多了。《火影》留给我们的是无尽的思考，无数的启迪，和鸣人他们一样，我们每一个人都拥有不平凡的命运，若能秉持自己的"忍道"，不顺从命运的摆布，我想我们也能成为伟大的忍者吧。



《火影》中的忍术多达上百种，由于版面有限，所以在下只好将GBA游戏《忍术全开！最强忍者大结集》中出现的忍术和动画结合起来，做了这样一个"忍法帖"。

查克拉：简单来说就是使用忍术时必须使用的能量。大致是由两部分构成的：1、从人体130兆个细胞中一一汲取的身体能量；2、经由修炼和累积经验锻炼成的精神力量。

将查克拉提炼后，通过结印的方式发动出来，就是忍术。基础的印有十二种：子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥。按不同的顺序结印，就会产生不同的忍术。（如：火遁·大火球之术：从嘴里喷出大火球对面前的敌人进行攻击，结印的顺序是 巳—未—申—亥—午—寅。）忍（者的战斗）术具体可以分为忍术，体术，幻术和瞳术四种。瞳术往往是属于"血继限界"的忍法，像写轮眼和白眼等。以下进入正题。

旋涡鸣人

色诱术：鸣人自创忍术之一（被人称为无聊的忍术），即变身成裸女……利用男性本性有效的打击敌人，不愧是恶搞之王。

（多重）影分身术：学自秘传禁书，分出的分身是实体。其加强版多重影分身术更可以同时制造千人以上的分身。

后宫术：鸣人自创忍术，即影分身术加色诱术。（游戏中对男性敌人有秒杀的效果，BOSS除外。第一关的惠比斯也可秒杀，相当的忠实原作）

旋涡鸣人连弹：影分身术加狮子连弹而成的鸣人自创"多人"连续体术。

九尾的查克拉：这其实并不是忍术，而是暴走后的鸣人。

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。



宇智波佐助

多重手里剑：借助写轮眼使出的多段攻击手里剑。为游戏原创，说白了就乱扔手里剑而已。

豪火球之术：以查克拉提练，从口中发中一发大火球。

凤仙花之术：以量为主的火遁攻击术。像机枪扫射一样由口中吐出数个较小的火球攻击。

狮子连弹：由佐助自创的连续体术，灵感来自小李的"影舞叶"。在下方击飞对手后进行空中连击，最后一击加上重力作用，攻击力颇为可观。

旗木卡卡西

亲热天堂：游戏自创的忍术,卡卡西拿出挚爱"亲热天堂"蹲下一边翻看一边转身偷笑……晕倒。其效果比色诱术还强，连女忍者都受不了。

千年杀：卡卡西之秘传奥义,一双手结成虎印状,再瞬移到敌人后方,大力向屁股刺去……倒一个。

土遁追牙术：以自己的血与卷轴为媒介呼唤忍犬，威力很强。

千鸟（雷切）：将大量的查克拉集中于使出突刺的手掌上，以高速冲刺。因其发出有如一千只鸟鸣叫的声音，所以得名"千鸟"。卡卡西曾以此招斩断过雷电，故又名"雷切"。其威力巨大，足以贯穿人体。

主角都上场了，现在我们谈谈游戏中BOSS们所用的忍术。

山中井野

心转身之术：利用自己的意志控制对手，但对方所受的伤害也同样作用于自己。

奈良鹿丸

影子模仿术：操纵影子的忍术，只要对方进入其影子的控制范围便被剥夺行动自由，做出和施术者一样的动作。

秋道宁次

倍化之术+肉弹战车：将身体体积膨胀，并用身体向对方滚去。

李洛克

表莲华：高级体术。先将对手踢上半空，然后用绷带绑住敌人，再从高空向地面高速旋转撞击，是自杀式的禁术之一。

里莲华：表莲华的升华。是在打开"生门"后使出的莲华，其速度快到眼睛都捕捉不到。

犬冢牙和赤丸

四脚之术：犬冢牙的忍术之一，使用忍术将自己拟兽化以增加攻击力、速度等能力。

兽人分身：赤丸的忍术，刚好与"四脚之术"相反，能使赤丸化成犬冢牙。以此作为扰乱对手及增加攻击力。

油女志乃

寄坏虫术：用体内的查克拉饲养虫子作为攻击的忍术。



日向宁次

八卦掌回天：于全身所以穴道发出查克拉以反弹对手的攻击，加上自身的回旋以及"白眼"的全方位观察力，形成的"绝对防御"。

八卦六十四掌：置对手于八卦阵中，向其身上六十四个主穴位攻击，以封印对手的查克拉放出。

手鞠

镰鼬：操纵巨型扇子制造暴风，利用气流相撞来制造真空之刃。

勘九郎

傀儡术：以查克拉为线的木偶控制术。

桃地再不斩

水龙弹之术：将水凝聚为龙形攻击对手。威力巨大。

大瀑布之术：将水以瀑布之势卷向对方。威力比水龙弹还强的忍术。

白

千杀水翔：以水凝成千万只箭袭向敌人，单手可结印的忍术。

魔镜水晶：由"血继限界"能力创出的秘术。以冰镜包围对手，并借着镜的反射多方面攻击，是集攻防为一体的招数。

大蛇丸

大蛇口寄：通灵术之一。召唤恶心的大蛇进行攻击。

忍法帖就到这里了，这些还只是冰山的一角，九牛之一毛。如果大家对忍术有兴趣的话，还请多看看动画或漫画了。

～结语～

像《火影》这样优秀的作品，值得推敲，思索的地方真是如天上的繁星一般，数不胜数啊。

说的再好，讲的再好，还不如付诸行动。准备好了吗?我已经将电脑打开，让金发的热血小子再一次感动我发热的脑袋。最后我以凯的青春祝词来结束这（又长又臭的）文章。

"青春的勋章是不退却的热血，不相信自己的人根本没有努力的价值。将努力的忍道贯彻到底，闪闪发光的青春啊，再一次爆发吧！"


http://www.xinga.com.cn
八大最新功能
SUPER MEMORY HUNTER
SMS 2
HUNTER

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. －北京：人民交通出版社，2004.6

ISBN 7－114－05101－8

Ⅰ.掌...　Ⅱ.电...　Ⅲ.游戏卡－基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室
责任编辑：杨捷
正文设计：小伟
出版发行：人民交通出版社
网址：www.ccpress.com.cn
社址：北京市安定门外外馆斜街3号　**邮编**：100011
电话：010－85285934
印刷:北京新华印刷厂
开本：850mm×1168mm　1/32
印张:18
字数：580千字
版次：2004年6月第1版
印次：2004年6月第1次印刷
ISBN 7－114－05101－8
定价：40元/套

次世代传媒 VGAME.cn 次世代商城

两款热门商品暑期限时半价促销！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



原价49元 半价24.5元

从即日起至2004年7月31日(以邮戳日期为准)，次世代商城特别为读者准备了二款特价商品进行半价促销，一是由深圳圣嘉电子特供的GAM 4M记忆棒，二是为电软十周年庆典特制的合金装备索利德全金属雕像(不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》)。机会难得，不要错过！8月1日起这二款商品即恢复原价。

原价50元 半价25元



圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258 特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247 价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225 价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124 价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168 价格：59元



●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179 价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191 价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 半价：24.5元

原价：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

SP防划防震套
编号：2057 价格：19元



GBA三小时电池包连变压器
编号：1146 价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

合金装备索利德全金属雕像
编号：5038 半价：25元



原价：50元



●电软十周年庆典活动特制纪念品(不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》)。

樱大战闹钟
编号：3036 价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014 价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元



●全不锈钢制造！有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号：4396 ~~市场价：80元~~ 特价：48元

新品上市



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。



ISBN 7-114-05101-8

9 787114 051012 >

ISBN 7-114-05101-8

定价:40元/套（本册10元）



玩转掌机　没我不行
ISBN 7-114-05101-8
9 787114 051012 >
ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套（本册10元）
掌机迷
VOL.15
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.15
掌机迷
独家赠品
特鲁内克大冒险
精美记事本
口袋妖怪
周边产品大串烧
仓鼠太郎系列盘点
掌机移植游戏漫谈
特鲁内克大冒险3A
超级大金刚2
两大专题
火影世界忍者传承
经典球类游戏评析